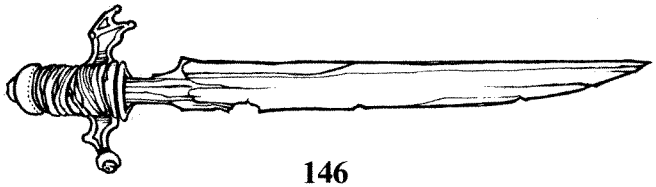
lleva directamente a la espesura y pronto caminas entre altos árboles y arbustos espinosos. La oscuridad y el silencio reinan. No ha transcurrido mucho tiempo cuando llegas a otro cruce. Si deseas dirigirte hacia el oeste, pasa al **213**. Si prefieres ir al este, pasa al **387**.

145

Desatas el bote y comienzas a remar para cruzar a la otra orilla. Te hallas aproximadamente en el centro del río, cuando adviertes que el fondo de la barca se está llenando de agua. Entra agua por todas partes. La madera de la barca se encuentra podrida y ésta empieza a hundirse. Coges tus cosas y cruzas a nado hasta la otra orilla. Al salir del río, adviertes consternado que todas las Provisiones que te quedaban (si es que te quedaba alguna) se han disuelto en el agua. Está anocheciendo y decides acampar detrás de unas rocas, a la derecha del sendero. Enciendes un buen fuego y te dispones a dormir, con la espada junto a ti. Pasa al **285**.



146

Miras el montón de piedras rotas a tus pies y te preguntas cómo pudo surgir un ser semejante. ¿Quizás por el mal uso del poder de un

diabólico elementalista? Nunca lo sabrás. Si deseas llevarte un trozo de lo que fue el canto rodado para examinarlo más tarde, apúntalo en tu Lista de Equipo. Regresa ahora al sendero y desciende hacia el valle, siguiendo hacia el norte. Pasa al **245**.

147

El sendero avanza hacia el norte a través de la espesura del bosque. En uno de los escasos claros entre los árboles, ves salir humo de la chimenea de una cabaña de madera. Si quieres echar un vistazo a su interior, por la ventana, pasa al **38**. Si prefieres seguir caminando hacia el norte, pasa al **220**.

148

El sendero continúa hacia el norte y pronto llegas a otra bifurcación. Si deseas seguir hacia el norte, pasa al **97**. Si prefieres doblar al este, pasa al **20**.

149

Caminas por el valle y ves surgir ante ti, amenazadora, la barrera de color verde oscuro del Bosque Tenebroso. El sendero conduce directamente a su espesa maleza y pronto caminas por entre altos árboles sombríos y arbustos espinosos. La oscuridad es grande y reina un profundo silencio. El sendero se bifurca: si deseas caminar hacia el este, pasa al **130**. Si prefieres seguir hacia el norte, pasa al **306**.

150

Caminas en dirección norte a través de un verde valle y ves surgir ante ti, amenazadora, la oscura barrera verde del Bosque Tenebroso. El sendero conduce derecho a la espesa maleza y pronto te hallas caminando por entre altos árboles y arbustos espinosos. La oscuridad es grande y hay un profundo silencio. El sendero acaba bruscamente en un cruce. Si deseas caminar hacia el oeste, pasa al **357**. Si prefieres ir hacia el este, pasa al **171**.

151

El túnel acaba a la entrada de una cueva. Una cortina impide ver lo que hay dentro de ella. Si deseas descorrer la cortina y entrar en la cueva, pasa al **71**. Si prefieres dar media vuelta y regresar al cruce del túnel, pasa al **296**.

152

En su agonía, el Demonio de Fuego parece víctima de su propia fuerza. Avanzas unos pasos y le quitas la corona, mientras se desploma sobre el suelo convertido en un montón de brasas. El nicho que le servía de guarida es frío y húmedo. Dentro ves un rico trono y, delante, dos Guerreros Zombis que se postran de rodillas ante ti en señal de sumisión. Has vencido a su señor. Puedes:

Colocarte su corona en tu cabeza	Pasa al **333**

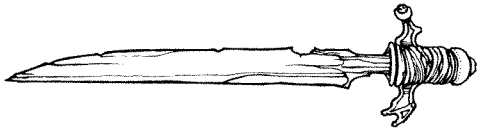
Sentarte en el trono	Pasa al **5**
Pasar por encima del Demonio de Fuego y subir por la escalera hasta el techo	Pasa al **249**

153

La Mujer Gato gruñe y te enseña los dientes antes de saltar del árbol y atacarte. Retrocedes unos pasos y te dispones a luchar.

MUJER GATO	DESTREZA 8	RESISTENCIA 5

Si vences, pasa al **202**. Puedes *Huir* corriendo por el sendero en dirección este. Pasa al **355**.



154

Te levantas y ves que la lámpara se ha vuelto de un color negro parduzco. Decides que no quieres saber nada más de ella y emprendes nuevamente la marcha hacia el norte, por el sendero (pasa al **231**).

155

Cuando te dispones a dormir otra vez, comienzas a sufrir extraños temblores. Aunque sientes mucho frío, el sudor baña tu cuerpo. ¿Llevas contigo belladona? Si la llevas, pasa al **83**. Si no, pasa al **259**.

156

¡Caerte al suelo se está convirtiendo en una mala costumbre! Además el cuerpo está empezando a dolerte. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA por las magulladuras. Si continúas vivo, levántate y continúa hacia el norte por el sendero. Pasa al **109**.

157

A la izquierda del camino descubres un gran agujero en el suelo, de unos tres metros de diámetro. Te acercas a su borde y ves que desciende suavemente hasta las profundidades de la tierra. Si deseas deslizarte por este agujero, pasa al **125**. Si prefieres continuar por el sendero, en dirección norte, pasa al **337**.

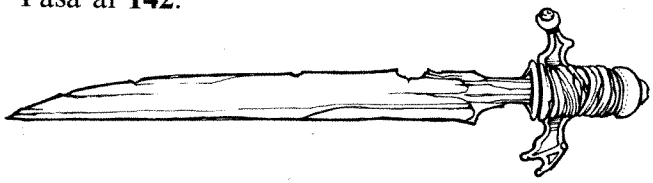
158

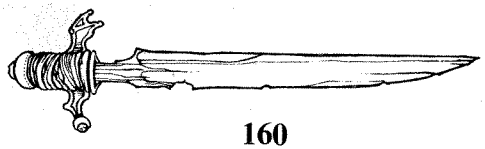
El truco de magia ha deformado tu mente y comienzas a perder el equilibrio. Cierras los ojos y buscas en la mochila. Sacas de ella la Diadema de la Concentración y te la pones

rápidamente en la cabeza. La sensación de que todo a tu alrededor da vueltas desaparece y abres de nuevo los ojos. Entonces, al ver a la vieja, comprendes que es una BRUJA. Para evitar que te acerques a ella, su criado te arroja una silla de madera. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, la silla no te da (pasa al **47**). Si no lo eres, la silla te golpea en una sien y pierdes el conocimiento (pasa al **353**).

159

A pesar de tus esfuerzos, la Enredadera logra asirse a tus miembros y te arrastra hasta el suelo. La planta se enrosca a tu cuello y estrecha su lazo. Sientes que te ahogas e intentas toser. ¡Pero entonces te das cuenta de que la Enredadera no está tratando de estrangularte, sino de establecer el mayor contacto posible con tu piel para chuparte la sangre! Con horror descubres cientos de pinchazos diminutos, con el borde sanguinolento, en tus brazos y en tus piernas. Cuando al fin ha bebido suficiente, la Enredadera afloja su presión: pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Si sigues vivo, te pones en pie y te frotas las heridas con mano temblorosa. Un poco más tranquilo al comprobar que continúas vivo, emprendes de nuevo la marcha hacia el norte. Pasa al **142**.





160

El angosto sendero avanza por la espesura del bosque. Oyes entre los árboles gritos de animales y ruidos extraños. Al fin el sendero comienza a ensancharse, hasta medir aproximadamente un metro. Pronto llegas a un poste de madera cubierto de musgo, sobre el cual ves sentado a un enorme cuervo. En el poste hay dos letreros en los que lees «Norte» y «Este». Cuando te encuentras decidiendo por qué camino continuarás, oyes decir «Buenas tardes». Levantas la vista hacia el lugar de donde proviene la voz y ves que el cuervo te mira de forma inquisitiva.

—Buenas tardes... —respondes despacio, sintiéndote un poco ridículo.

El cuervo vuelve a hablar y te pregunta que a dónde te diriges. Le respondes que estás buscando a dos duendes, dos seres pequeños, nervudos, de piel oscura cubierta de escamas.

—Te vendo mi información por una Moneda de Oro —dice el cuervo muy seguro de sí mismo.

¿Qué haces?:

¿Le das la moneda para que te informe? Pasa al 343

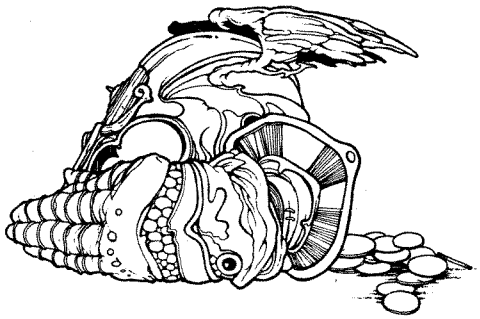
¿No haces caso del cuervo y continúas hacia el norte? Pasa al 8

¿No haces caso del cuervo y sigues en dirección este? Pasa al 239

160. *Pronto llegas a un poste de madera cubierto de musgo, sobre el cual ves sentado a un enorme cuervo.*

161

Introduces la mano en la intensa negrura del jarrón y sientes un agudo dolor. Tienes primero la sensación de que te han machacado la mano y después de que te arde. Si deseas sacar la mano del jarrón, pasa al **185**. Si prefieres buscar a tientas lo que hay en su interior, pasa al **341**.



162

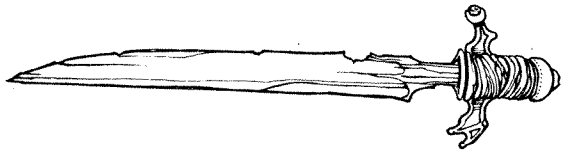
No ves nada de valor o que pueda serte útil en la gruta del Hombre Pez, por lo que caminas bordeándola hasta llegar al muro norte. Unos escalones de piedra suben de nuevo hasta lo alto, a través de la cascada, por la cara norte del desfiladero. Te hallas al pie de unas colinas y ves que el sendero asciende por entre ellas, en dirección norte. Está oscureciendo y pronto será de noche, así que decides acampar tras unas rocas, a la derecha del sendero. Enciendes una buena lumbre y te dispones a dormir, con la espada a tu lado. Pasa al **285**.

163

Aunque hay un sol radiante, aparece en el cielo una nubecilla gris. Se halla muy baja y parece moverse hacia ti. Al acercarse ves que avanza a gran velocidad, hasta colocarse sobre tu cabeza, a unos cinco metros del suelo. De pronto de la nube parte un rayo que cae en tu hombro. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Si continúas vivo, ves cómo la nube sale disparada hacia el oeste, a toda velocidad. Te tranquilizas y emprendes la marcha de nuevo hacia el norte; pasa al **375**.

164

Subes los escalones que faltan y sales de la cueva a la verde y rica hierba del valle. Al este ves el tronco hueco del árbol, por el que descendiste hace un rato. Pasas junto a él y regresas al sendero para continuar nuevamente hacia el norte. Pasa al **144**.

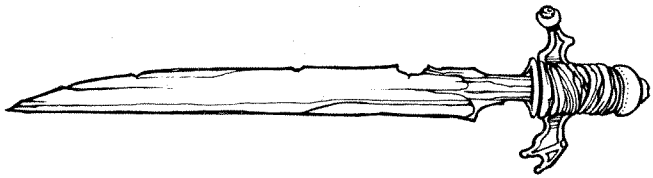


165

El pequeño Gremlin es ágil y puede correr libremente en torno tuyo, mientras que tú encuentras difícil moverte a cuatro patas. Retrocedes hasta uno de los muros y desenvainas la espada.

GREMLIN DESTREZA 5 RESISTENCIA 3

Debes restar 3 puntos a tu Fuerza de Ataque en cada Asalto por tener que luchar a gatas. Si vences, pasa al **242**.

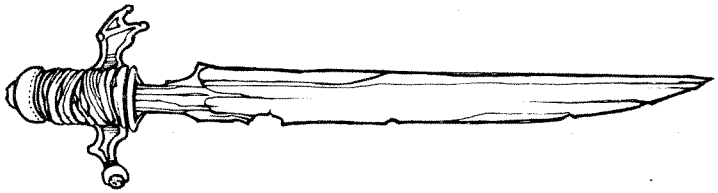


166

El fraile sonríe y dice: «Que Dios te bendiga». Hace una inclinación y parte hacia el sur por el camino, silbando. Súmate 2 puntos de SUERTE y dirígete hacia el norte (pasa al **390**).

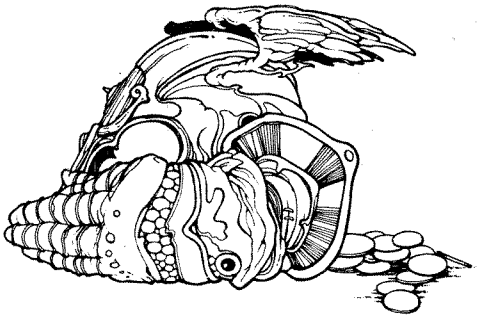
167

El Dragón sacude su larga cola y suelta humo por la nariz. Desenvainas la espada y te dispones a luchar contra este terrible monstruo.



DRAGON DESTREZA 10 RESISTENCIA 11

Si le derrotas, pasa al **305**.



168

Dentro de la jaula, un pequeño ser nervudo, de piel oscura, escamosa, da grandes saltos. Es un DUENDE. De la correa de cuero en torno a su cuello pende una varita negra, brillante. Si deseas abrir la puerta de la jaula, pasa al **117**. Si prefieres salir de la cueva y continuar hacia el norte, pasa al **358**.

169

El gas es tóxico y los ojos empiezan a llorarte. Toses y aguantas la respiración mientras corres por la cueva tratando de huir de la nube de gas que te rodea. Parece que los pulmones van a estallarte y te ves forzado a respirar. Réstate 2 puntos de DESTREZA y tira un dado; resta el número que saques a tu RESISTENCIA. Si continúas vivo, ves desaparecer la nube de gas y te guardas la caja de plata en la mochila. Si deseas acercarte a la criatura de la jaula, pasa al **85**. Si prefieres salir de la cueva y proseguir tu camino hacia el norte, pasa al **358**.

170

Entras en una habitación bien amueblada, decorada con bellos objetos y alfombras de lana. Sentado ante una mesa, en la pared del fondo, ves a un viejo de ropas moradas y sombrero cónico. Se levanta de su silla y dice:

—Soy Arragon y tú eres un insignificante mortal. Tienes el valor de entrar en mi casa sin que nadie te haya invitado, con el propósito, sin duda, de robarme mis bienes y mis tesoros. Te equivocas, forastero, porque seré yo quien te despoje a ti de tus bienes. A menos que me entregues 10 Monedas de Oro y 2 objetos de tu mochila para añadirlos a mi exquisita colección, te convertiré en piedra.

¿Llevas el Ojo de Ambar contigo? Si lo llevas, pasa al **223**. Si no, pasa al **346**.

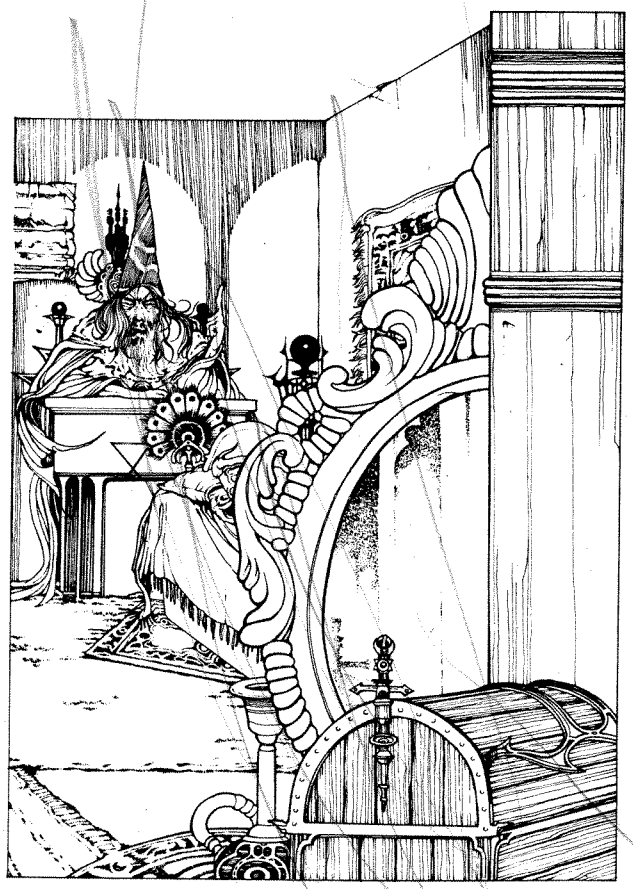
171

El sendero llega a otro cruce. El camino del sur lleva de nuevo al valle, así que decides continuar en el bosque y dirigirte hacia el norte. Pasa al **190**.

172

Una escalera desciende por el interior del pozo hasta el agua. Sin embargo, justo encima de la superficie de ésta, ves que arranca un túnel que corre hacia el norte. Es circular y tiene un diámetro de un metro. Puedes:

Arrojar una Moneda de Oro al pozo y formular un deseo — Pasa al **89**



170. *Sentado ante una mesa, en la pared del fondo, ves a un viejo de ropas moradas y sombrero cónico.*

Descender por la escalera para mirar por el túnel — Pasa al **256**
Regresar al sendero y dirigirte al este — Pasa al **281**

173

Sacas de la mochila el frasco que contiene el polvo centelleante y lo espolvoreas sobre la losa. Esta empieza a elevarse despacio en el aire. Echas una mirada al interior de la caja y te quedas horrorizado al ver dentro un cadáver en descomposición: un esqueleto cubierto de harapos, del que pende la carne a medio corromper. Has abierto el ataúd de un ser diabólico, que no está muerto, y retrocedes con espanto de un salto al observar que sus ojos parpadean y se abren. Te hallas en el interior de una cripta que un servidor desconocido del reino de las tinieblas convirtió en un lugar maldito. La criatura se incorpora lentamente en su ataúd, sale de él y se acerca a ti con los brazos extendidos. ¿Tienes Agua Bendita? En caso afirmativo, pasa al **58**. En caso negativo, pasa al **227**.

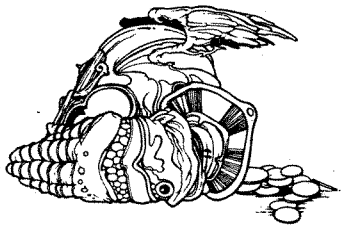
174

Al sacar la espada del cuerpo sin vida del Jabalí, te preguntas qué es lo que le hizo atacarte. Oyes ladrar a unos perros a lo lejos. Tal vez le estaban persiguiendo y, al sentirse atrapado, lanzó su postrer embestida contra ti. Adviertes que una gran argolla de oro atraviesa el hocico del jabalí. Se la quitas y te la

guardas en la mochila. Vale 10 Monedas de Oro. Súmate 1 punto de SUERTE y pasa al **323**.

175

La cerradura de hierro del arcón es vieja y está llena de herrumbre. No hay forma de abrirla. Si deseas probar a levantar el arcón y a estrellarlo contra el suelo, pasa al **372**. Si prefieres dejarlo y registrar la chimenea en su lugar, pasa al **106**.



176

Te inclinas sobre el cuerpo sin vida del Duende loco y examinas la varita que pende de su cuello. Es de ébano y tiene una rosca en uno de sus extremos. Ves con emoción la letra G nítidamente grabada en el otro extremo de lo que debe ser el mango del martillo de guerra de los enanos. Te guardas el hallazgo en la mochila y sales de la cueva para continuar tu búsqueda en dirección norte. Pasa al **358**.

177

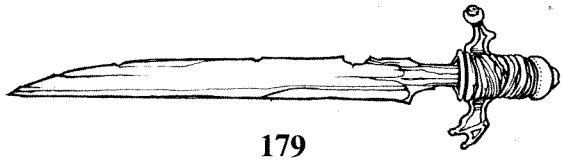
Una vez fuera, en la brillante luz, vuelves a notar el silencio sepulcral. Un estrecho sende-

ro corre hacia el norte desde las altas hierbas que rodean la torre de Yaztromo, internándose en la espesa maleza del Bosque Tenebroso. No has hecho más que dar unos pasos cuando ya te hallas rodeado por la espesura del sombrío bosque. Las piedras y la maraña de raíces parecen ocultarse en las sombras y casi dirías que tratan de hacerte caer. La luz se extingue rápidamente y el aire se vuelve húmedo y desagradable. Te internas cada vez más en las sombras y de pronto ves que el sendero se bifurca al llegar a un viejo árbol, de gran tamaño y que continúa a ambos lados de él.

Para ir al oeste — Pasa al **289**
Para ir al este — Pasa al **160**

178

Al meterte en el río, el Centauro se aleja galopando hacia el sur por el sendero. El agua es de color verde oscuro y te preguntas qué clase de seres acecharán en sus profundidades. Aunque el agua sólo te llega a la cintura, está muy fría y pronto sientes las piernas entumecidas. Notas que algo te toca las piernas; tal vez se trate de algas, pero resulta difícil precisar qué es. Al fin llegas a la otra orilla y te arrastras fuera del agua. Te miras las piernas y ves horrorizado que una sanguijuela negra, de unos quince centímetros de larga, bien hinchada, se ha adherido a tu pierna. Buscas en la mochila y sacas un poco de sal de tus Provisiones. Frotas con ella a la repugnante sanguijuela y entonces ésta se enrosca, se desprende de la piel y cae al suelo. Pierdes una porción de tus Provisiones. De una patada lanzas al animal otra vez al agua. Miras en torno tuyo; te hallas ahora al pie de unas colinas y está empezando a oscurecer. Ves que el sendero avanza hacia el norte serpenteando por las colinas y decides acampar bajo un enorme viejo roble, a la derecha del sendero. Te acomodas en el suelo y te dispones a dormir, con la espada a tu lado. Pasa al **298**.



179

Te colocas el yelmo en la cabeza y notas que una oleada de fuerza asciende por tu cuerpo, haciéndote sentir fuerte y seguro de ti mismo. El yelmo tiene propiedades mágicas y te permitirá añadirte 1 punto en el futuro cada vez que tires los dados para determinar tu Fuerza de Ataque durante un combate. Anótalo en tu Lista de Equipo. Satisfecho con tu nueva pieza de armadura, partes de nuevo hacia el norte. Pasa al **115**.

180

Caminas a buen paso por el sendero, entre las altas hierbas que te llegan a la cintura, y encuentras otra bifurcación. Si deseas seguir caminando hacia el norte, pasa al **105**. Si prefieres ir al oeste, pasa al **361**.

181

Caminas por los escalones, a través de la cascada, y llegas a una espaciosa gruta en la que ves una charca de aguas tranquilas. Los escalones corren alrededor de ella. Al fondo de la gruta distingues una mesa y una silla de piedra. Te acercas y descubres sobre la mesa restos de pescado. De pronto oyes un chapoteo a tu espalda. Un ser extraño surge de la charca y avanza hacia ti blandiendo un tridente. Sus piernas son como las de un hombre, pero su rostro y su cuerpo recuerdan los de un enorme pez verde, de ojos saltones. Sus brazos son semejantes a los tuyos, pero se hallan cubiertos de grandes escamas. Se trata de un HOMBRE PEZ y habrás de luchar con él.

HOMBRE PEZ	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6

Si le vences, pasa al **162**.

182

Tiras de la espada con fuerza apoyando el pie contra la roca. Echa los dados: si el número obtenido es igual o menor que tu puntuación actual de DESTREZA, la espada se desliza suavemente fuera de la roca (pasa al **70**). Si el número obtenido es mayor que tu puntuación actual de DESTREZA, la espada no se mueve. Te cansas de tirar, la dejas y sigues por el desfiladero, en dirección norte. Pasa al **334**.

181. *Un ser extraño surge de la charca y avanza hacia ti blandiendo un tridente.*

183

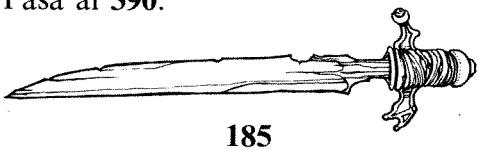
Pruebas a respirar el aire venenoso que te rodea y ves que no ocurre nada y que puedes respirar sin miedo. Al poco rato la nube de gas desaparece. Sin embargo, piensas que no tiene objeto permanecer en este lugar más tiempo, así que te diriges a la escalera que hay en la pared del fondo. Pasa al **293**.

184

Le dices al fraile que le has quitado una campanilla de metal a uno de los Gnomos de las Cuevas, en las colinas. Se la enseñas y salta de júbilo gritando:

—¡Oh, gracias! ¡Qué suerte! ¡Qué suerte!

Mete la mano en la bolsa de cuero que cuelga del cordón atado a su cintura y saca un frasquito de cristal. Le das la campanilla y recoges el frasco. Le quitas el tapón y te bebes su contenido. Súmate 4 puntos de RESISTENCIA. El fraile estrecha tu mano y te da las gracias una y otra vez. Al fin os separáis, para continuar tú hacia el norte y el fraile hacia el sur. Pasa al **390**.



185

Sacas la mano y ves con sorpresa que no hay la menor señal de daño en ella. Intentas meterla de nuevo en el jarrón, pero una barrera invisible te impide pasar de su boca. Puedes, o bien estrellar el jarrón contra el suelo para

romperlo (pasa al **250**) o bien dejarlo en el porche y regresar al sendero para seguir tu camino hacia el norte. Pasa al **149**.

186

Te metes en el río y lo cruzas vadeándolo. El agua es cenagosa y, aunque sólo te llega a la cintura, te sientes vulnerable a las criaturas que puedan vivir en ella. De pronto, tus temores se hacen realidad al sentir que unos dientes afilados se clavan en tu muslo. Buscas en el agua y tocas el cuerpo largo y delgado de una ANGUILA SANGUINARIA que se extiende desde tu pierna. Sacas la espada y descargas mandobles en el agua.

ANGUILA	DESTREZA 5	RESISTENCIA 4

Si vences, pasa al **131**.

187

Caminas por el sendero y ves, a su derecha, sentado sobre un tronco, a un ser pequeño, nervudo, de piel oscura, escamosa. Tiene cara de pocos amigos y entre sus manos balancea una varita negra, brillante, que pende de una correa. Podría tratarse de uno de los Gnomos que andas buscando. ¿Qué haces?:

¿Sacar la espada y atacar al Gnomo?	Pasa al **286**
¿Tratar de entablar conversación con él?	Pasa al **203**

¿No hacerle caso y seguir en dirección norte? Pasa al **6**

188

Desciendes por el sendero de la colina y divisas ante ti un valle y, tras él, la siniestra barrera de árboles: ¡El Bosque Tenebroso! Detrás de esta barrera se halla Stonebridge, la meta de tu viaje. Llegas al valle y ves que el sendero termina en un cruce. Si deseas ir al oeste, pasa al **221**. Si prefieres ir al este, pasa al **359**.

189

Dos de los humanoides están regando los hongos verdes. Si deseas comer de ellos, pasa al **269**. Si prefieres salir de la cueva por la escalera de la pared del fondo, pasa al **293**.

190

Oyes a lo lejos unos pesados pasos y el chasquido de unas ramas al romperse. ¡Suena como si una enorme criatura avanzara hacia ti por el sendero! Si deseas enfrentarte a la bestia que se aproxima, pasa al **265**. Si prefieres esconderte en los arbustos que crecen junto al sendero, pasa al **318**.

191

Al hablarle, el fraile parece nervioso y agitado y se mueve inquieto de un lado a otro. Le preguntas porqué está tan turbado y te dice que le han robado su campanilla de metal

sagrada. Está dispuesto a ofrecer como recompensa, a quien se la devuelva, una poción mágica curativa. ¿Tienes tú una campanilla de metal? Si la tienes, pasa al **184**. Si no la tienes, pasa al **243**.

192

Desenvainas la espada, pero el Gnomo sigue sentado, sonriente, con las piernas cruzadas. Te miras la mano y ves que ya no tienes la espada. ¡Se ha convertido en una zanahoria! Si deseas pedir disculpas al Gnomo por haber sido tan brusco, pasa al **12**. Si prefieres arrojarle la zanahoria, pasa al **46**.

193

El pequeño GREMLIN de piel verde deja la escalera y penetra en el túnel. No mide más de un metro de alto y se queda muy sorprendido al verte agazapado en el túnel. Saca un puñal del bolsillo de su jubón y no tendrás más remedio que luchar con él.

GREMLIN DESTREZA 4 RESISTENCIA 4

Deberás restar 3 puntos a tu Fuerza de Ataque en cada asalto por tener que luchar a gatas. Si vences, pasa al **110**.

194

El hombre sonríe, se quita la máscara y te explica que la lleva puesta para protegerse del polvo y no para ocultar el rostro como un

ladrón. Enfundas la espada y te tranquilizas un poco. El hombre te dice que es un cazador y que la mejor caza de las tierras del norte se encuentra en esta pradera dentro del Bosque Tenebroso. Dice que sus perros se hallaban cazando un Jabalí cuando perdieron su rastro y siguieron el de un zorro por equivocación. Te advierte de las bestias peligrosas que acechan por estos contornos y finalmente dice:

—Y si vas a pasar la noche en el Bosque Tenebroso, puede que necesites esto.

Desliza un poco de belladona en tu mano y vuelve a montar de un salto en su caballo. Después hace sonar su cuerno y los perros salen corriendo hacia el este. El enmascarado se vuelve para decirte adiós con la mano, antes de desaparecer al galope tras los perros. Te guardas la belladona en la mochila y partes de nuevo hacia el oeste. Pasa al **208**.

195

Trepas por la enredadera y, al llegar a lo alto, te deslizas hasta una plataforma de madera. Una cortina de hojas y helechos cierra la entrada a una pequeña vivienda techada. Al acercarte, la cortina se abre y ves aparecer tras ella a un ser grande y peludo, con aspecto de mono. Lleva tan sólo un taparrabos hecho con la piel de un animal y en su mano sostiene un enorme hueso. Al verte, empieza a dar gruñidos. Es un HOMBRE MONO. Puedes:

Sacar la espada y atacarle — Pasa al **352**

195. *Al acercarte, la cortina se abre y ves aparecer tras ella a un ser grande y peludo, con aspecto de mono.*

Saltar desde la plataforma al suelo, que se halla a cinco metros — Pasa al **156**

196

Penetras en la lóbrega cueva, con la espada preparada. El aire es frío y húmedo. Oyes unos fuertes ronquidos y, al acostumbrarse tus ojos a la oscuridad, ves la enorme silueta de un GNOMO DE LAS CAVERNAS, dormido en una gran silla de piedra. Su piel es oscura y arrugada y va vestido con pieles de animales. En su regazo hay un garrote y del respaldo de la silla cuelga una bolsa de cuero. ¿Qué haces?:

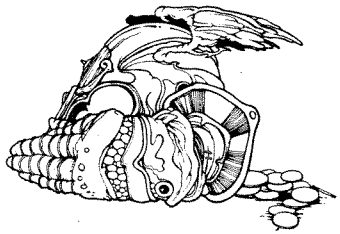
¿Deslizarte hasta él sin hacer ruido y apoderarte de la bolsa de cuero mientras duerme? — Pasa al **376**

¿Sacar la red (si la tienes) de la mochila? — Pasa al **39**

¿Regresar al cruce y dirigirte hacia el norte? — Pasa al **25**

197

Si posees una Poción Anti-Veneno, pasa al **24**. Si no, pasa al **53**.



198

Al ascender el sendero por las colinas, el terreno se vuelve abrupto. Cuando llegas a lo alto, el sol calienta mucho. A lo lejos, en derredor tuyo, divisas el gran círculo oscuro del Bosque Tenebroso. La niebla sigue envolviendo las altas hierbas, a tu espalda, pero, al frente, ves un valle inundado de sol. Hay un gran silencio. Al comenzar a descender por la otra ladera de la colina, ves un cruce en el camino. Puedes, o bien seguir hacia el norte, colina abajo (pasa al **278**), o bien dirigirte hacia el este, por el nuevo camino (pasa al **87**).

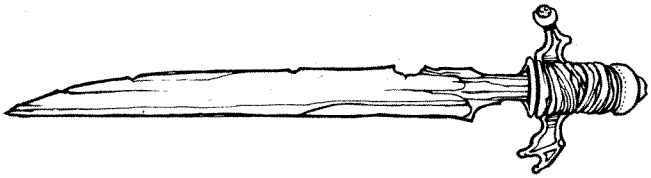
199

A la izquierda del sendero ves una gran charca de aguas cenagosas y borboteantes. De las gruesas burbujas que rompen la superficie del cieno se desprende vapor. Puedes:

Arrojar una Moneda de Oro al cieno y formular un deseo — Pasa al **134**

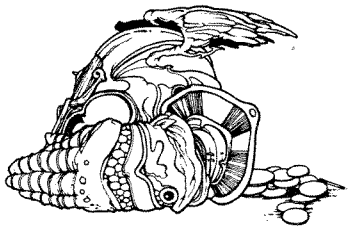
Frotarte las heridas con el barro caliente — Pasa al **283**

Seguir por el sendero en dirección norte — Pasa al **303**



200

Sacas la llavecita de oro de la mochila y la introduces en el ojo de la cerradura. Entra perfectamente y la haces girar. La cerradura se abre con un chirrido. Unos peldaños de piedra descienden desde la puerta, en medio de la más completa oscuridad, y te es imposible ver lo que hay al fondo. Si decides bajar la escalera, pasa al **351**. Si prefieres abandonar la casa, regresa al sendero y sigue hacia el norte. Pasa al **112**.



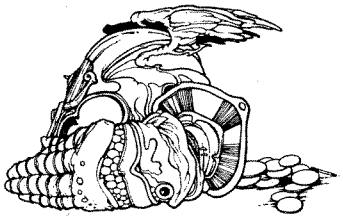
201

Si aún no lo has hecho, puedes intentar abrir ahora el arcón de madera (pasa al **389**).

Si no, puedes salir del nicho y seguir subiendo la escalera (pasa al **88**).

202

Dos clavos de oro atraviesan las orejas de la Mujer Gato. Cada uno vale 5 Monedas de Oro. Te los guardas en la mochila y partes en dirección este, por el tortuoso sendero (pasa al **355**).



203

Al comenzar a hablarle, el Duende levanta la vista y sonríe. Entonces empieza a transformarse ante tus propios ojos. Se vuelve más alto y de color verde, y en su espalda aparece un largo rabo espinoso. Sus brazos se hacen más gruesos y en sus manos crecen afiladas garras. Su rostro se distorsiona hasta convertirse en el de un reptil de ojos rojos y enorme boca erizada de docenas de dientes afilados como cuchillas de afeitar. No es un Duende, sino un TRANSFIGURANTE, y habrás de luchar con él.

TRANSFIGURANTE	DESTREZA 10	RESISTENCIA 10

Si vences, pasa al **373**.

204

El sendero conduce a través del campo hasta un puente de piedra que cruza un arroyo de aguas cristalinas. Al otro lado del puente se levantan las casitas y las chozas de madera de un pueblo. En un letrero del puente lees: «Stonebridge». Atraviesas el puente y ves, de pie junto a una de las casas, a dos enanos de largas barbas blancas, que te miran. ¿Tienes la cabeza y el mango del martillo con la letra G grabada? En caso afirmativo, pasa al **400**. Si no tienes ninguno de estos objetos, o sólo uno de ellos, pasa al **381**.

205

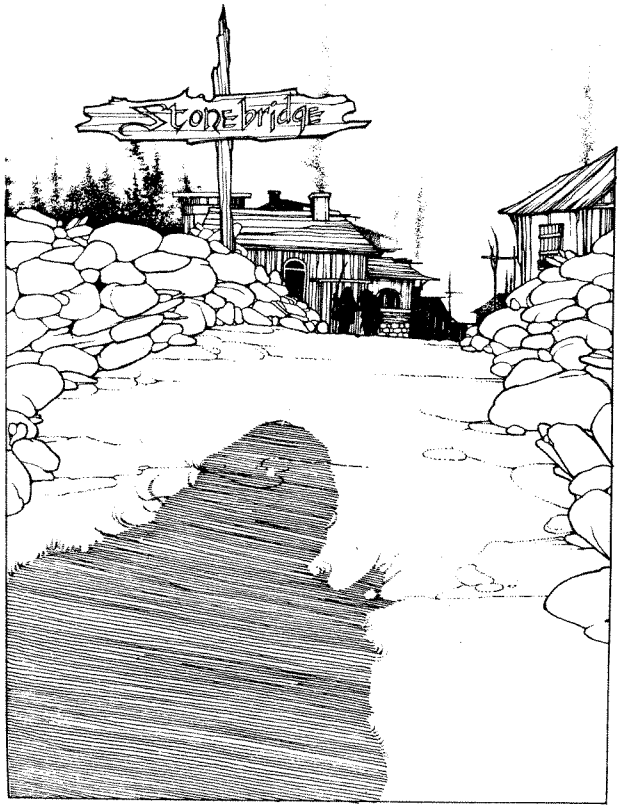
Del cuello de ambos Pigmeos cuelga una bolsa de cuero. Dentro de cada bolsa encuentras 3 Monedas de Oro. Te las guardas y regresas al camino para proseguir tu viaje hacia el norte. Pasa al **92**.

206

De pronto, a tu izquierda, fuera del sendero, oyes gritar a alguien pidiendo auxilio. Si deseas ayudar a la persona en apuros, pasa al **253**. Si prefieres no hacer caso de sus gritos y seguir tu camino en dirección norte, pasa al **187**.

207

Entras en la vivienda del Hombre Mono saltando por encima de su cuerpo. El suelo se halla cubierto de huesos de animales y frutas a

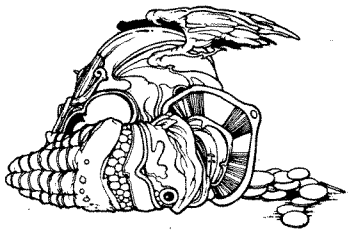


204. *Al otro lado del puente se levantan las casitas y las chozas de madera de un pueblo.*

medio podrir, y en su lecho, de musgo y liquen, bullen cientos de pulgas. Con un estremecimiento de repugnancia, retrocedes hasta la plataforma. Entonces adviertes el brazalete de cobre que lleva el Hombre Mono. Si deseas ponértelo en tu muñeca, pasa al **302**. Si prefieres descender por la enredadera y regresar al sendero para proseguir tu camino hacia el norte, pasa al **109**.

208

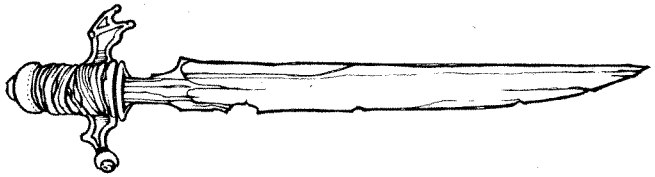
Pronto llegas a un cruce de caminos. El del sur conduce nuevamente al bosque, así que decides ignorarlo. Puedes, o bien seguir hacia el oeste (pasa al **99**), o bien dirigirte al norte (pasa al **291**).



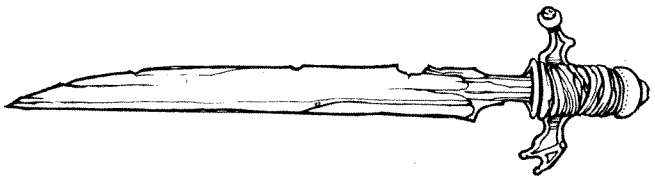
209

Al verte entrar en la choza, el hombre sonríe. Parece alegrarse de tu presencia y comienza a hablar con su voz profunda:

—Bienvenido, forastero. Mi nombre es Quin y me gano la vida con los brazos. Tal vez quieras echar un pulso conmigo por una pequeña apuesta.



Si deseas aceptar su reto, pasa al **28**. Si prefieres declinar su ofrecimiento, le dices cortésmente que no y vuelves al cruce. Pasa al **349**.



210

Los hombres lanzan maldiciones y dan saltos de rabia al ver que no te han dado. Empiezan a discutir, a empujarse unos a otros y parecen olvidarse de ti. Si deseas atacar a los SALVAJES DE LAS COLINAS, pasa al **43**. Si prefieres pasar de largo junto a ellos mientras discuten, pasa al **188**.

211

Sacas la botellita de Poción Anti-Veneno de la mochila y te bebes su contenido de un trago. El dolor de estómago desaparece poco a poco y te relajas. No parece tener objeto seguir en este lugar más tiempo, así que subes la escalera situada junto a la pared del fondo. Pasa al **293**.

212

Dentro del nicho ves a otros cuatro pequeños humanoides. Pero éstos visten armadura de cuero y portan grandes lanzas. Los GUERREROS ZOMBIS avanzan hacia ti para atacarte y te ves obligado a luchar con ellos. Te atacan de uno en uno:

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer GUERRERO ZOMBI	5	5
Segundo GUERRERO ZOMBI	6	4
Tercer GUERRERO ZOMBI	5	6
Cuarto GUERRERO ZOMBI	6	5

Si los derrotas, pasa al **321**. Puedes *Huir* saliendo del nicho a toda prisa y continuando escaleras arriba. Pasa al **107**.

213

El sendero serpentea por entre los árboles y los arbustos y llega por fin a otro cruce. Te das cuenta de que el sendero del sur regresa al valle, por lo que decides no seguirlo y encaminarte al norte (pasa al **306**).

214

Sacas de la mochila el frasquito que contiene la poción curativa y le quitas el tapón. El dolor de la pierna es intensísimo, pero pronto

212. *Dentro del nicho ves a otros cuatro pequeños humanoides.*

se calma al hacerte efecto la poción. Tu pierna sana en seguida y puedes ponerte en pie. Para entonces tus ojos ya se han acostumbrado a la oscuridad y ves que el túnel mide tan sólo un metro de alto, por lo que tendrás que explorarlo gateando. Pasa al **69**.

215

Dentro del barril encuentras un pesado escudo de hierro. Si deseas llevártelo, pasa al **248**. Si prefieres no tocarlo, pasa al **201**.

216

El sendero continúa por la cresta de la colina y termina en otro cruce. Ves que el camino del sur lleva nuevamente al río, así que decides dirigirte otra vez al norte. Pasa al **278**.

217

Dando un rodeo al cuerpo sin vida del gusano, inspeccionas el contenido de su guarida. Descubres unos esqueletos, pertenecientes tal vez a otros aventureros menos afortunados. Junto a uno de ellos encuentras una mochila de cuero y, en su interior, 4 Monedas de Oro y una botella tapada con corcho que contiene un líquido incoloro. Si deseas beberte su contenido, pasa al **262**. Si prefieres salir de la lóbrega cueva y regresar trepando al sendero llevando contigo tan sólo el oro, pasa al **337**.

218

Lanzas una maldición y te preguntas quién

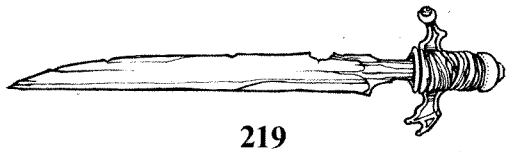
habrá podido tender esta trampa infernal. Al cabo de diez minutos, oyes pisadas y el pánico te invade. Te balanceas frenéticamente en el aire tratando de soltar tu pie del nudo corredizo y entonces aparece un joven con unos pantalones cortos de cuero verde y una camisa también verde. Mordisquea lo que parece un hueso de pollo. Al pasar debajo de ti, levanta la vista y sonríe diciendo:

—¡Ja, ja, alguien ha caído en la trampa del Ogro!

Le pides cortésmente que te alcance tu espada.

—Eso te costará 5 Monedas de Oro. ¡O tal vez tengas algún lindo objeto mágico para mí! —dice mientras sus ojos se dilatan.

No te hallas en situación de discutir, por lo que le das el oro o uno de tus objetos mágicos (si es que tienes alguno). Haz la correspondiente deducción en tu *Hoja de Aventura*. Entonces el joven te da la espada y continúa su camino a paso ligero. Cortas la cuerda que sujeta tu pie y caes pesadamente al suelo. Te levantas y sacudes el polvo de tus ropas. Si deseas continuar hacia el norte, pasa al **274**.



219

Te das cuenta de que la pequeña flecha que sobresale del pecho del Oso es de plata. Vale 5 Monedas de Oro y puedes guardártela en la

mochila si lo deseas. Añádete 1 punto de SUERTE por tu hallazgo y regresa al sendero para continuar tu viaje hacia el norte (pasa al **300**).

220

Caminas por el estrecho sendero y te llama la atención un viejo árbol, a tu izquierda, en cuyo tronco hay un gran agujero un poco más arriba de la altura de tu cabeza. Si deseas meter la mano en el agujero, pasa al **275**. Si prefieres seguir caminando hacia el norte, pasa al **115**.

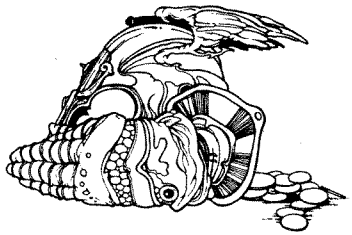
221

El valle es muy llano y una vegetación verde y exuberante lo cubre. Pronto llegas a otro cruce. Puedes continuar hacia el oeste (pasa al **378**) o dirigirte de nuevo al norte (pasa al **199**).

222

No hay forma de escapar de la nube de gas que te rodea. Sientes que los pulmones te estallan y te ves forzado a respirar. Tira un dado y resta el número que saques a tu puntuación de RESISTENCIA. Si continúas vivo, ves

cómo la nube se aleja y puedes volver a respirar libremente. Como piensas que no tiene objeto seguir en este lugar más tiempo, caminas hasta los escalones del muro opuesto. Pasa al **293**.



223

La joya que pende de tu cuello comienza a resplandecer. Tal vez Arragon no sea todo lo que dice ser. Desenvainas la espada y le desafías. Entonces la expresión de confianza de su rostro se transforma en expresión de miedo. Te pide disculpas por haberse mostrado tan agresivo, pero te explica que estas tierras están llenas de bandidos y asesinos y que ha de protegerse fingiendo ser un brujo de gran poder. Te ruega que le perdones y te ofrece 5 Monedas de Oro si le dejas en paz y no le cuentas a nadie que no es tan poderoso como pretende aparentar. Aceptas su ofrecimiento y sales de su casa. Regresas al cruce y partes hacia el norte (pasa al **150**).

224

Uno de los Halcones de la Muerte lleva una anilla de plata en una pata. Su inscripción

dice: «La muerte te acecha». Decides dejar la anilla de plata y te diriges a toda prisa hacia el oeste (pasa al **332**).

225

Lanzas una maldición y sales del agua junto a la entrada del túnel. Te sorprendes al verlo iluminado por antorchas situadas a intervalos a todo lo largo de sus muros. Si quieres deslizarte por el túnel gateando, pasa al **135**. Si prefieres volver a subir la escalera y regresar al sendero, pasa al **362**.

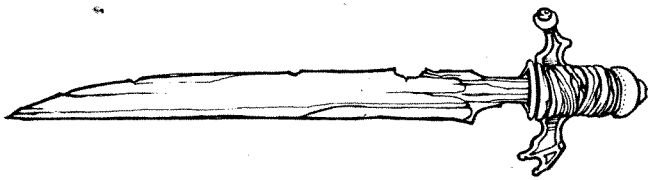
226

Por entre los árboles, a la derecha del sendero, oyes unas voces que discuten en un idioma desconocido. Si quieres abandonar el sendero para investigar, pasa al **29**. Si decides no hacer caso de las voces y continuar hacia el norte por el sendero, pasa al **254**.

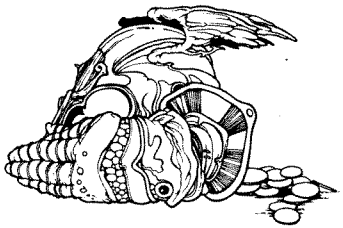
227

La criatura que está a punto de atacarte con sus garras es un ESPIRITU NECROFAGO.

ESPIRITU
NECROFAGO DESTREZA 9 RESISTENCIA 7



El Espíritu Necrófago tiene la facultad de paralizarte si te hiere cuatro veces diferentes durante el combate. Si derrotas al Espíritu Necrófago, pasa al **312**. Si te mata o te paraliza, pasa al **2**.



228

El pozo es circular y sus paredes lisas, y tú te sientes muy débil tras la caída. Coges la mochila y sacas de ella las botas de cuero marrón. Te las pones y te notas muy ligero con ellas. Te agachas y, de un gran salto, sales del pozo. Tras sacudirte el polvo, sigues caminando hacia el norte por el desfiladero. Pasa al **255**.

229

Al tocar la caja de madera, la tapa salta antes de que la levantes. De su interior sale un ser diminuto, de piel verde y cabeza grande. Su nariz es larga y sus orejas puntiagudas y va vestido con un traje hecho con tela de saco. Aprovechando tu sorpresa, el GREMLIN trata de clavarte su puñal. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, logras esquivar su golpe (pasa al **165**). Si no tienes suerte, la hoja se hunde en tu muslo (pasa al **45**).

230

Echas un vistazo al interior de la cueva y ves la gigantesca silueta de un OGRO que se acerca lentamente a una jaula, sosteniendo en su enorme mano un cacharro con agua. Va vestido con pieles de animales y de su cinturón cuelga una maza de piedra. Un ser pequeño parece saltar dentro de la jaula. Puedes:

Agarrar una piedra grande y tirársela al Ogro	Pasa al **137**
Entrar en la cueva de golpe y atacar al Ogro con la espada	Pasa al **290**
Dejar la cueva y continuar por el sendero	Pasa al **358**

231

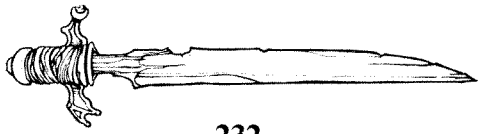
El sendero serpentea y dobla luego bruscamente hacia el oeste. Avanzas en esta dirección y percibes unos graznidos que vienen de los árboles. Oyes después un batir de alas y, al levantar la vista, ves que tres grandes pájaros se lanzan sobre ti. Sus picos y sus garras parecen afiladas cuchillas de afeitar. No tienes más que un segundo para sacar la espada y defenderte de los HALCONES DE LA MUERTE.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer HALCON DE LA MUERTE	4	4
Segundo HALCON DE LA MUERTE	4	3

230. *Echas un vistazo al interior de la cueva y ves la gigantesca silueta de un OGRO que se acerca lentamente a una jaula.*

	DESTREZA	RESISTENCIA
Tercer HALCON DE LA MUERTE	5	4

Lucha con ellos de uno en uno y, si les vences, pasa al **224**. Puedes *Huir* echando a correr por el sendero en dirección oeste (pasa al 332).



232

Te inclinas sobre el cuerpo sin vida del Duende loco y examinas la varita mágica que pende de su cuello. Es de ébano y en uno de sus extremos adviertes una rosca. Sientes gran emoción al ver la letra G claramente grabada en el otro extremo de lo que supones que es el mango del martillo de guerra de los enanos. Te lo guardas en la mochila. Añádete 1 punto de SUERTE. Si deseas inspeccionar el contenido de la cueva, pasa al 263. Si prefieres salir de ella y continuar tu viaje hacia el norte, pasa al **358**.

233

A la derecha del sendero ves un pozo de piedra con un cubo y una polea. Si deseas echar una ojeada al pozo más de cerca, pasa al 17. Si prefieres seguir hacia el oeste, pasa al **238**.

234

Regresas al cruce y, sin hacer caso del

camino que lleva al sur, continúas hacia el oeste. Pasa al **382**.

235

Buscas rápidamente en la mochila y sacas el frasquito con tapón que contiene la poción. De un trago te bebes su contenido. La calma invade tu cuerpo, a pesar del caos que te rodea. De pronto, la choza se derrumba. Piensas que ya es hora de dejar este lugar y regresas corriendo al sendero que lleva al norte. Añádete 1 punto de SUERTE y pasa al **149**.

236

El sendero acaba frente a una casita de piedra con el techo de paja. Un letrero sobre la puerta de madera pone: «Arragon, el Gran Mago». Si deseas entrar en la casita, pasa al 170. Si prefieres regresar al cruce y dirigirte al norte, pasa al **150**.

237

Caes al suelo pesadamente y oyes un chasquido que no te gusta nada. El dolor se extiende por tu pierna y comprendes que te la has roto. Pierdes 2 puntos de SUERTE. ¿Tienes una Poción Curativa? Si la tienes, pasa al **214**. En caso contrario, pasa al **304**.

238

Caminando hacia el oeste por el valle ves que del sendero arranca un nuevo camino que

lleva nuevamente a las colinas, hacia el sur. Decides continuar hacia el oeste. Pasa al **221**.

239

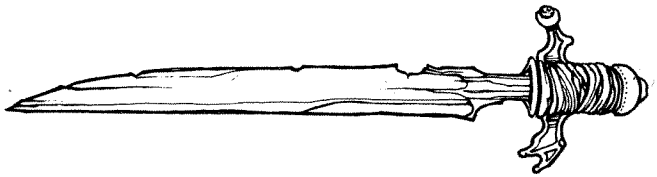
El sendero avanza por la espesa maleza y los árboles, cuyas ramas se inclinan sobre el camino, te hacen sentir cierta claustrofobia. Al cabo de un rato, el sendero tuerce bruscamente hacia la izquierda, a la altura de un árbol del que cuelgan frutos extraños. Si quieres detenerte y comer uno de estos frutos, pasa al **37**. Si decides continuar tu camino hacia el norte, sin detenerte a comer, pasa al **226**.

240

Levantas con suavidad la tapa de la caja y un gas amarillo se escapa de su interior envolviéndote el rostro. Si posees Filtros de Nariz, pasa al **338**. Si no, pasa al **169**.

241

Avanzas por entre los árboles hacia el lugar de donde proviene el gruñido y, de pronto, te das de narices con un enorme OSO pardo. En su pecho tiene clavada una pequeña flecha y parece loco de rabia y de dolor. Desenvainas la espada y te dispones a luchar.



OSO DESTREZA 7 RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al **219**.

242

Revolviendo entre las ropas de cama guardadas en una cómoda, hallas un lingote de oro. Vale 28 Monedas de Oro. Sin embargo, es muy pesado y si quieres llevártelo tendrás que dejar alguno de los objetos de tu mochila. La cueva no tiene ninguna otra salida, así que has de regresar a gatas por el túnel hasta el cruce (pasa al **121**).

243

Le dices que lo sientes, pero que no tienes la campanilla. El pobre fraile frunce el ceño y te pregunta si podrías darle 1 Moneda de Oro para una buena causa. Si decides dársela, pasa al **166**. Si no deseas hacerle este donativo, pasa al **33**.

244

Al fin desaparecen los efectos de la fiebre y, dando gracias a Dios, te vuelves a dormir. Por la mañana recoges tus cosas y partes hacia las colinas, en dirección norte. Pasa al **198**.

245

Al llegar al valle ves que el sendero se divide en tres ramales.

Para seguir hacia el norte Pasa al **163**

Para ir al oeste — Pasa al **233**
Para ir al este — Pasa al **393**

246

La mujer BANDIDO se guarda tus objetos y retrocede unos pasos para dejarte pasar. Prosigues la marcha hacia el norte y pronto adviertes que los árboles empiezan a crecer más separados a ambos lados del sendero. Finalmente el camino deja atrás los árboles y avanza por un campo labrado. ¡Estás fuera del Bosque Tenebroso! Pasa al **204**.

247

El terrible Pterodáctilo yace convertido en un montón de huesos en el mismo lugar donde se estrelló contra el suelo tras el golpe mortal de tu espada. Al acercarte a él adviertes una flecha amarilla pintada en la hierba, junto al sendero, que apunta hacia el este. Si deseas seguir esta flecha, pasa al **3**. Si prefieres continuar hacia el norte por el sendero, pasa al **144**.

248

Ahora eres dueño del escudo de un emperador, forjado hace mucho tiempo por un excelente armero. Súmate 1 punto de SUERTE. El escudo te proporcionará una defensa adicional en todos tus combates futuros. Si un ser te hiere, tira un dado: si sacas un 4, un 5 o un 6, el daño que te haya producido se verá reducido en un punto. Si aún no lo has hecho, puedes tratar ahora de abrir el arcón de madera (pasa

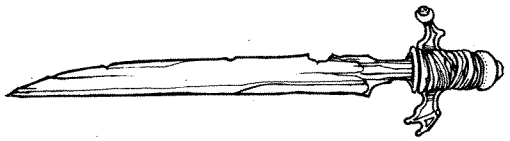
al **389**). Sal, si no, del nicho y sigue subiendo las escaleras (pasa al **88**).

249

Te vuelves para mirar la extraña cueva y ves cómo los humanoides zombis prosiguen sus trabajos en el campo de hongos. Sacudes la cabeza con incredulidad y subes corriendo los últimos escalones hasta el agujero del techo de la cueva. Pasa al **164**.

250

Tiras el jarrón al suelo, pero no se rompe, aunque sí se resquebraja. Comienzas a sentir entonces que todo tiembla y observas que el porche y las paredes de la choza también se están resquebrajando. La vibración se hace cada vez más fuerte: tu cuerpo entero empieza a temblar y parece que te va a estallar la cabeza. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Si continúas vivo, pasa al **82**.



251

Al verte sacar la espada, el Centauro agarra el arco y las flechas. Antes de que puedas llegar a él, te dispara una flecha. Tira 2 dados. Si sacas un número igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, consigues esquivar la flecha; pasa en ese caso al **63**. Si sacas un

número mayor que tu puntuación de DESTREZA, no lo consigues y la flecha se clava en tu hombro, por lo que pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Si aún estás vivo, te arrancas la flecha del hombro con gran dolor (pasa al **260**).

252

Llegas a un cruce en el que confluyen cuatro caminos. El del sur lleva de nuevo al bosque, así que lo descartas. Si quieres ir al norte, pasa al **309**. Si prefieres continuar hacia el este, pasa al **72**.

253

Te arrastras por encima de la maraña de raíces hasta el lugar de donde provienen los gritos. A los pocos minutos descubres a un hombre de largos y oscuros ropajes, cuyo pie ha quedado atrapado en un oxidado cepo para conejos. Sus ropas ocultan su rostro dejando tan sólo al descubierto sus ojos negros. Si quieres ayudarle y soltar su pie del cepo, pasa al **344**. Si decides no ayudarle, regresa al sendero y dirígete hacia el norte. Pasa al **187**.

253. *A los pocos minutos descubres a un hombre de largos y oscuros ropajes, cuyo pie ha quedado atrapado en un oxidado cepo para conejos.*

254

Continúas por el estrecho sendero y un poco más delante oyes, a tu izquierda, entre los árboles, un fuerte gruñido. Si deseas ver qué animal es el que gruñe, pasa al **241**. Si prefieres ignorarlo y seguir avanzando hacia el norte por el sendero, pasa al **300**.

255

Caminas por el desfiladero y, de pronto, ves sobresalir de una gran roca, junto al camino, la empuñadura de una espada. Si deseas tirar de ella para sacarla de la roca, pasa al **182**. Si prefieres seguir hacia el norte por el desfiladero, pasa al **334**.

256

Bajas por la escalera y no te das cuenta de que falta un peldaño. Te escurres y pierdes el equilibrio. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, consigues agarrarte con las manos a la escalera (pasa al **122**). Si no lo eres, caes de la escalera y te hundes en el agua (pasa al **295**).

257

Dentro de la mochila encuentras pan de duendes que, al comerlo, te permitirá recobrar 4 puntos de RESISTENCIA. Súmate 1 punto de SUERTE y pasa al **31**.

258

Buscas en la mochila y sacas la diminuta flauta de metal. Algo te dice en tu interior que

debes tocarla ahora. Al hacerlo, un sonido suave y dulce sale de la flauta y el rostro del Dragón adquiere una expresión extraña: cierra la boca y sus párpados se vuelven pesados. Estás tocando una flauta mágica que hace dormirse a los dragones. Incapaz de resistir los efectos soporíferos de su melodía, el Dragón se desploma lentamente en el suelo y pronto cae en un sueño profundo. Pasa al **305**.

259

El cuerpo te arde y sientes que la fiebre te consume. ¡Puede que tú también te estés convirtiendo en Hombre Lobo! Réstate 3 puntos de RESISTENCIA y *Prueba tu Suerte,* si es que sigues vivo. Si el número obtenido es igual o menor que tu puntuación de SUERTE, la fiebre desaparece (pasa al **244**). Si el número obtenido es mayor que tu puntuación de SUERTE, tu cuerpo sigue ardiendo y ves horrorizado como tus manos se cubren de espesos pelos negros. El susto te hace perder otros 2 puntos de RESISTENCIA. Si sigues vivo, pasa al **19**.

260

Al ver que la flecha no te ha matado, el Centauro se encabrita y se lanza contra ti al galope. Has de dar un salto para evitar que te arrolle. Pasa por tu lado como una tromba, en medio de una nube de polvo, y se detiene a unos diez metros de ti, en el sendero por el que acabas de llegar. Después de todo puede que no sea buena idea luchar con el valiente Cen-

tauro. Enfundas la espada y decides cruzar el río vadeándolo. Pasa al **178**.

261

Subes la escalera de caracol tras el jadeante y gruñón viejo, vestido con ropas raídas, hasta una amplia estancia en lo alto de la torre. Sus paredes se hallan materialmente cubiertas de estantes, armarios y alacenas repletos de botellas, tarros, armas, piezas de armadura y toda suerte de objetos extraños. Yaztromo camina arrastrando los pies por entre este amontonamiento de cosas y se deja caer en un viejo sillón de roble. Se lleva la mano al bolsillo superior de su túnica y saca unos frágiles lentes de montura dorada. Se los pone en la nariz, coge una pizarra y una tiza de la mesa que hay junto al sillón, y empieza a escribir como loco. Luego te da la pizarra.

OBJETO	PRECIO
Poción para Curar Heridas	3 Monedas de Oro
Poción de Control de plantas	2 Monedas de Oro
Poción de Inmovilidad	3 Monedas de Oro
Poción de Control de Insectos	2 Monedas de Oro
Poción Anti-Veneno	2 Monedas de Oro
Agua Bendita	3 Monedas de Oro
Anillo de Luz	3 Monedas de Oro
Botas de Siete Leguas	2 Monedas de Oro
Cuerda para Escalar	3 Monedas de Oro

OBJETO	PRECIO
Red	3 Monedas de Oro
Brazalete de Fuerza	3 Monedas de Oro
Guante de Destreza con los Proyectiles	2 Monedas de Oro
Varita de Zahorí	2 Monedas de Oro
Dientes de Ajo	2 Monedas de Oro
Diadema de Concentración	3 Monedas de Oro
Cápsula de Fuego	3 Monedas de Oro
Filtros de Nariz	3 Monedas de Oro

Te dice que cada uno de estos objetos lleva escrito con letra clara en una etiqueta sus instrucciones y los usos para los que se recomienda. Suspira y dice que, desgraciadamente, el poder mágico de estos objetos sólo dura una vez, pero que son lo mejor que puedes conseguir por este precio.

Si decides comprarle alguna de estas cosas, págaselas y reduce su precio en oro de tu *Hoja de Aventura;* apúntalas luego en las secciones correspondientes de dicha Hoja. Yaztromo te pregunta a continuación por el motivo de tu compra y tú le cuentas toda la historia y cómo has decidido proseguir la búsqueda emprendida por el pobre Bigleg.

—¡Ah, sí! —dice Yaztromo—. He oído decir que los buenos enanos de Stonebridge han perdido su martillo de guerra. Sin él, su rey no logrará que el pueblo reaccione, a pesar de que los gnomos de las colinas amenazan la ciudad. Corre el rumor de que un rey de otro pueblo

de enanos, envidioso, envió un águila a Stonebridge para robar el martillo, cosa que consiguió, pero que mientras sobrevolaba el Bosque Tenebroso, de vuelta a su ciudad, fue atacada por los halcones de la muerte. El martillo cayó al bosque y se perdió. Al parecer, dos duendes del bosque lo encontraron e, incapaces de decidir cuál de los dos habría de quedarse con él, lucharon durante horas hasta que se cansaron. Entonces se dieron cuenta de que el mango podía desenroscarse y separarse de la cabeza, lo que zanjó la disputa: uno se quedó con la cabeza y el otro con el mango. Luego se separaron, satisfechos ambos de su nuevo tesoro. Quién sabe si aún lo conservan. Así pues, me temo que tus problemas van a ser dobles. Puedo decirte que la cabeza es de bronce y el mango de pulido ébano. Tanto el mango como la cabeza llevan grabada la letra G. Tu empresa no va a ser fácil. ¡Buena suerte!

Das las gracias a Yaztromo y abandonas el aposento descendiendo nuevamente por la escalera de caracol. Pasa al **177**.

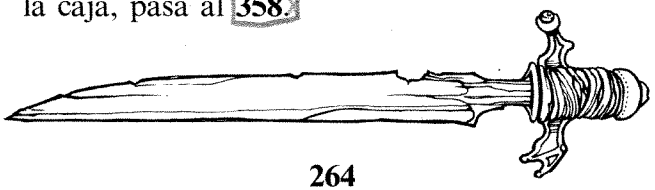
262

Miras la botella que sostienes en la mano y de un trago te bebes su contenido. Esperas unos segundos para ver si se produce alguna reacción, pero no ocurre nada. Sin embargo, al ir a recoger la espada que habías dejado en el suelo para examinar la mochila, notas que una oleada de fuerza se extiende por tu cuerpo. El líquido era una Poción de Destreza con las

Armas que te permitirá añadirte 1 punto cada vez que tires los dados para determinar tu Fuerza de Ataque durante un combate. Su efecto se dejará sentir sólo en los próximos dos encuentros que sostengas. Te guardas el oro y sales de la cueva trepando. Al llegar al sendero, prosigues tu viaje hacia el norte. Pasa al **337**.

263

No encuentras nada de interés en la cueva. Un jergón de paja, unos tarros de piedra, una mesa y una silla es todo lo que ves a simple vista. Sin embargo, al fijarte un poco, adviertes una cajita de plata sobre un estante de piedra, encima de la cama. Si quieres abrir la caja, pasa al **126**. Si prefieres abandonar la cueva y seguir hacia el norte por el sendero, sin la caja, pasa al **358**.



264

El pequeño humanoide es un zombi y no tiene voluntad propia. No ofrece resistencia. Tu espada separa su cabeza de los hombros y el zombi cae al suelo. Los demás ni se inmutan. Te preguntas quién será el que los controla. De pronto adviertes que el zombi al que acabas de cortar la cabeza comienza a disolverse formando un charco de un líquido morado, y que un nuevo hongo está brotando en el

suelo. Conforme crece el hongo, el charco va desapareciendo de la tierra. El hongo tiene el casquete de color morado y lo gira hasta quedar frente a ti. Puedes:

Quedarte a observar al hongo morado	Pasa al **367**
Dirigirte hacia el hongo verde	Pasa al **189**
Dirigirte hacia el hongo rojo	Pasa al **282**

265

Las pisadas y el chasquido de ramas suenan cada vez más fuerte. De pronto ves aparecer ante ti una enorme pierna. Levantas la vista y adviertes que la pierna pertenece a un hombre de unos cinco metros de alto, que viste ropas de lienzo oscuro y calza botas de cuero. Parece tener prisa y se abre paso por entre la maleza como si ésta no existiera. Es un GIGANTE DEL BOSQUE. Al descubrirte, sus ojos se dilatan y levanta un gran mazo de madera. Tendrás que luchar con él.

GIGANTE DEL BOSQUE	DESTREZA 9	RESISTENCIA 9

Si le vences, pasa al **356**.

266

Quin te dice que te apuesta sus Polvos de Levitación contra 10 Monedas de Oro o uno de los objetos de tu mochila de ese valor. Te sientas frente a Quin, apoyas el codo sobre la

265. *Levantas la vista y adviertes que la pierna pertenece a un hombre de unos cinco metros de alto, que viste ropas de lienzo oscuro y calza botas de cuero.*

mesa y os agarráis la mano con fuerza. Su puño te aprieta como una tenaza y en sus ojos oblicuos aparece una mirada de confianza. Sus bíceps se hinchan y da la señal de comenzar la prueba. Tira dos dados: si sacas un número igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, logras con gran esfuerzo que su brazo descienda un poco. Pero es fuerte y no se rinde fácilmente; habrás de tirar los dados, como antes, contra tu puntuación, otras dos veces, antes de obligarle a doblar del todo el brazo. Si lo consigues, pasa al **354**. Si una de las tres veces que tiras los dados sacas un número mayor que tu puntuación de DESTREZA, tu brazo no podrá resistir la presión del de Quin y caerá sobre la mesa (pasa al **129**).

267

El sendero conduce a la entrada de una cueva grande y no parece continuar más hacia el este. Si deseas entrar en la cueva, pasa al **196**. Si prefieres volver al cruce y dirigirte hacia el norte, pasa al **25**.

268

Buscas en la mochila y sacas los Dientes de Ajo. Los Vampiros se hallan ya encima de ti, pero en el último momento hacen un brusco viraje y se apartan, lanzando fuertes chillidos. Permanecen un rato revoloteando por encima de tu cabeza, ávidos de sangre, pero el Ajo los mantiene a raya. Al fin se alejan en busca de alguna otra presa. Dejas los Ajos a tu lado y te

vuelves a dormir. Por la mañana recoges tus cosas y prosigues la marcha hacia el norte, por el sendero. Pasa al **119**.

269

Gritas a dos humanoides que cuidan de un plantel de hongos verdes, pero continúan con su trabajo sin hacerte caso. Agarras el casquete de un hongo, le cortas un trozo y empiezas a comértelo. Sabe bien y sientes que da vigor a tu cuerpo: ganas 4 puntos de RESISTENCIA. Como piensas que no tiene sentido permanecer en este lugar más tiempo, subes la escalera del muro del fondo. Pasa al **293**.

270

El túnel termina a la entrada de una cueva. Al penetrar en ella ves que su techo no es más alto que el del túnel y que no puedes ponerte en pie. La cueva debe ser la guarida de algún ser inteligente, porque contiene pequeños muebles. Al fondo hay una caja de madera, de algo más de un metro de lado. Si deseas levantar su tapa, pasa al **229**. Si prefieres pasar junto a la caja dando un rodeo y regresar al cruce por el túnel, pasa al **121**.

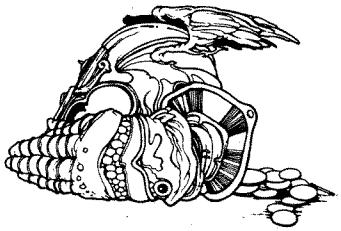
271

Te acercas al Gnomo con el brazo extendido y le das la mano; él la acepta con aire receloso. Entonces le hablas de tu búsqueda, de cómo conociste al pobre Bigleg y decidiste ayudar a los enanos de Stonebridge. Le preguntas si

posee alguna información que pueda ayudarte. Responde que no le importan demasiado los enanos, pero que tiene cierta información que podría serte útil. Sin embargo, esa información te costará 5 Monedas de Oro o un objeto valioso de tu mochila. Si deseas pagar al codicioso Gnomo por su información, pasa al **297**. Si no puedes, o no quieres pagarle, le dices lo que piensas de él y partes hacia el oeste por el sendero. Pasa al **67**.

272

¡Esta será la última vez que hagas un favor a alguien! Regresas al sendero y te diriges nuevamente al norte. Pasa al **394**.



273

Te guardas el medallón que cuelga del cuello del Gremlin. Es de oro y vale 9 Monedas de Oro. No hallas ninguna otra cosa de valor en la cueva. Tampoco tiene otra salida, así que no te queda otro remedio que regresar al cruce gateando por el túnel. Pasa al **296**.

274

Observas que, de un árbol situado a tu

izquierda, una enredadera cuelga hasta el suelo. Levantas los ojos y ves en medio de sus ramas una rudimentaria vivienda. Si deseas trepar hasta ella por la enredadera, pasa al **195**. Si prefieres seguir caminando hacia el norte, pasa al **109**.

275

Metes la mano con cuidado en el oscuro agujero y tocas algo frío y duro. Parece un recipiente de metal. Cuando estás empezando a sacarlo del agujero, haces un gesto de dolor al notar que unos dientes afilados, como los de un pequeño animal, se clavan en tu brazo. Lo sacas rápidamente, sin soltar el objeto. La sangre resbala desde la herida hasta el suelo, por lo que pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Entonces ves que lo que has encontrado no es un recipiente de metal, sino un yelmo de bronce que parece de tu medida. ¿Qué haces?:

¿Te pruebas el yelmo? Pasa al **179**
¿Lo tiras y sigues hacia el norte? Pasa al **115**

276

Al retroceder unos pasos para atacar al jinete enmascarado, el mayor de los cuatro perros salta sobre ti obligándote a luchar con él primero.

PERRO CAZADOR	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6

Si vences al Perro Cazador, deberás luchar después con los otros tres perros y su amo, de dos en dos. Ambos miembros de cada par te atacarán por separado en cada Asalto, pero deberás elegir con cuál de los dos deseas luchar. Ataca al que escojas como si se tratara de un combate normal. Para luchar contra el otro, tira los dados para determinar tu Fuerza de Ataque, como de costumbre, pero no herirás al par si tu Fuerza de Ataque es mayor que la suya, sino que lo considerarás como si hubieras evitado su golpe simplemente. Por supuesto, si su Fuerza de Ataque es mayor que la tuya, él sí que te habrá herido a ti en la forma usual.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer par:		
PERRO CAZADOR	6	6
PERRO CAZADOR	5	6
Segundo par:		
PERRO CAZADOR	6	5
ENMASCARADO	8	7

Si vences, pasa al **62**.

277

El sendero continúa un rato hacia el este y tuerce luego bruscamente hacia el norte, estrechándose un poco. Los árboles invaden cada vez más el camino y te estremeces porque sientes que algo no marcha bien. De pronto,

277. *De pronto, una rama de uno de los árboles de la derecha se inclina sobre el sendero, te azota y te tira al suelo.*

una rama de uno de los árboles de la derecha se inclina sobre el sendero, te azota y te tira al suelo. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Te pones en pie, tambaleándote, y ves que el árbol se ha movido y se halla ahora en medio del sendero, cerrándote el paso. Es un árbol viejo, de corteza gruesa y resquebrajada. Adivinas unos ojos y una boca escondidos en su tronco y comprendes que has sido atacado por un HOMBRE ARBOL. Puedes:

Huir echando a correr hacia el cruce	Pasa al **234**
Luchar con el Hombre Arbol	Pasa al **114**

278

El sendero avanza por un desfiladero angosto entre dos colinas. Te sientes vulnerable y sacas la espada, esperando caer en una emboscada en cualquier momento. Desgraciadamente, pendiente como estás de las paredes del desfiladero, no adviertes un montón de hojas y ramas un poco más adelante, en mitad del camino. Tu pie pisa la fina capa que cubre una trampa para osos, caes a un pozo excavado en la roca y quedas colgando a cuatro metros del fondo. Para colmo de males, en el centro del pozo hay una estaca de madera de afilada punta. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, consigues no caer encima de la estaca, pero te desplomas pesadamente en el suelo. Réstate 2 puntos de RESISTENCIA y pasa al **319**, si es que sigues vivo. Si no tienes suerte, la punta de la

estaca te atraviesa la pierna al caer. Réstate 2 puntos de RESISTENCIA por la caída y otros 2 puntos de RESISTENCIA por la herida de la pierna. Si sigues vivo, pasa al **319**.

279

Trata cada una de las cosas que llevas en la mochila como si fuera un solo objeto, incluida cada una de las Monedas de Oro. Haz las deducciones necesarias en tu Lista de Equipo y pasa al **246**.

280

Tu avance por el camino que lleva al oeste es fatigoso, pero sin incidentes. Pasas junto a dos senderos que arrancan del camino por el que vas y se dirigen hacia el sur, pero no los tomas. Al fin llegas a un cruce. Sin hacer caso esta vez tampoco del camino del sur, doblas hacia el norte. Pasa al **306**.

281

Llegas a un cruce. El camino del sur lleva nuevamente a las colinas, así que decides no seguirlo. Si deseas dirigirte al norte, pasa al **163**. Si prefieres continuar hacia el este, pasa al **393**.

282

Tres de los humanoides cuidan de los hongos rojos. Si quieres comer algún hongo, pasa al **16**. Si prefieres salir de la cueva por la escalera del muro del fondo, pasa al **293**.

283

Las propiedades mágicas del barro hacen que tus heridas se curen al instante. Añádete 4 puntos de RESISTENCIA. Sintiéndote mucho mejor, partes de nuevo hacia el norte, por el sendero. Pasa al **303**.

284

Pronto llegas a otro cruce en el túnel. Si quieres dirigirte hacia el norte, pasa al **81**. Si prefieres encaminarte al sur, pasa al **270**.

285

Llevas durmiendo aproximadamente una hora, cuando un fuerte gruñido te despierta. Te pones en pie, sin hacer ruido, y echas mano de la espada. Esperas atento. Hay luna llena y su luz proyecta sombras fantasmales en torno tuyo. Oyes unas leves pisadas y a un animal que olfatea. Entonces ves surgir de entre las sombras, a tu derecha, la silueta de lo que parece ser un hombre; al acercarse, adviertes que su pecho, sus brazos y su rostro se hallan cubiertos de espeso pelo negro, y que de su boca sobresalen largos dientes. Es un HOMBRE LOBO y habrás de luchar con él.

HOMBRE LOBO	DESTREZA 8	RESISTENCIA 9

Si vences, pasa al **388**.

285. *Hay luna llena y su luz proyecta sombras fantasmales en torno tuyo. Oyes unas leves pisadas y a un animal que olfatea. Entonces ves surgir de entre las sombras, a tu derecha, la silueta de lo que parece ser un hombre.*

286

Al levantar la espada para descargar tu primer golpe, el ser comienza a metamorfosearse. Se vuelve más alto y de color verde. En su espalda aparece un largo rabo espinoso, sus brazos se hacen más gruesos y en sus manos crecen afiladas garras. Su rostro se distorsiona convirtiéndose en el de un reptil de ojos rojos y enorme boca erizada de docenas de dientes afilados como cuchillas. No es un Gnomo, sino un TRANSFIGURANTE, y habrás de luchar con él.

TRANS-
FIGURANTE DESTREZA 10 RESISTENCIA 10

Si vences, pasa al **373**.

287

Una vez fuera de la cueva, te detienes a echar una rápida ojeada al interior de la bolsa de cuero. Encuentras 5 Monedas de Oro y una campanilla de metal. Te las guardas en la mochila y regresas corriendo al camino, para dirigirte luego hacia el norte. Pasa al **25**.

288

Desciendes por el sendero de la colina y divisas, frente a ti, un valle, y tras él la siniestra barrera de árboles: ¡El Bosque Tenebroso! Detrás de esa barrera se halla Stonebridge, la meta de tu viaje. Al llegar al pie de las colinas ves gran número de riscos a ambos

lados del sendero. Entonces adviertes con sorpresa que uno de los mayores se mece a uno y otro lado, como si fuera una hoja en el viento. Si quieres inspeccionar la roca, pasa al **84**. Si prefieres dirigirte hacia el norte, por el valle, pasa al **245**.

289

El estrecho sendero, cubierto por la hierba, sigue abriéndose paso por la espesura del bosque. Los gritos de animales desconocidos resuenan entre los árboles. Al poco rato llegas a otro cruce. Si deseas continuar hacia el oeste, pasa al **76**. Si prefieres torcer hacia el norte, pasa al **147**.

290

Al entrar en la cueva, desenvainas la espada. El Ogro arroja al suelo la escudilla de madera y echa mano de la enorme porra de piedra que lleva colgada del cinturón. Gruñe y avanza hacia ti a grandes zancadas. Disponte a luchar con él:

OGRO DESTREZA 8 RESISTENCIA 12

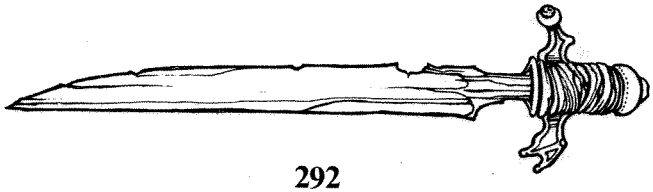
Si le derrotas, pasa al **385**. Puedes *Huir* regresando al sendero y continuando tu camino hacia el norte. Pasa al **358**.

291

Conforme avanzas hacia el norte a través de la llanura, la hierba se hace más corta y el

terreno comienza a ascender suavemente. Oyes a lo lejos el estruendo del agua al estrellarse contra el suelo. Pronto llegas a la orilla de un anchuroso río cuyas aguas corren a dos niveles: a tu derecha, el agua está en calma y fluye lentamente, pero al llegar frente a ti, se precipita con estrépito por una cascada, hasta el fondo de una garganta donde el río se estrecha y corre veloz hacia el oeste, saltando por encima de rocas y cantos rodados. Unos escalones descienden junto a la cascada, hasta el fondo de la garganta, aunque resulta difícil ver dónde acaban debido a la espuma. Adviertes que el sendero continúa al otro lado del río, en dirección norte, perdiéndose en la distancia. Una pequeña barca de madera permanece amarrada a un poste, a tu derecha, donde el río permanece en calma. ¿Qué haces?:

¿Descender por los escalones hasta la cascada?	Pasa al **335**
¿Cruzar el río con la barca, remando?	Pasa al **145**



292

La luz de la vela proyecta sombras fantasmales sobre la estancia. A su luz amarillenta distingues el rostro de un viejo esculpido en la losa que sirve de tapa a la caja. En el rincón

opuesto ves asomar de entre las sombras la pierna de un esqueleto. Te acercas a él y lo examinas. Es un esqueleto pequeño y su calavera tiene dientes salientes, afilados. Podría tratarse del esqueleto de un duende o de un gnomo. Te aproximas a continuación a la caja de piedra: parece que la losa puede moverse. Si quieres probar a levantarla, pasa al **95**. Si prefieres dejarla, regresa al sendero y prosigue tu viaje hacia el norte; pasa al **112**.

293

Los escalones de piedra han sido excavados en el muro de la cueva. Están húmedos por el barro que chorrea de las paredes. Ves que en el muro, a intervalos entre el suelo y el techo, hay tres nichos que, arrancando de los escalones, penetran en el interior del muro. Miden tres metros de alto todos ellos. Subes la escalera y echas una ojeada al interior tenebroso del primer nicho. Distingues un barril y un arcón de madera. Puedes:

Mirar dentro del barril	Pasa al **215**
Tratar de abrir el arcón	Pasa al **389**
Seguir subiendo las escaleras	Pasa al **88**

294

La cabaña no tiene más que una habitación. Ves en ella una chimenea, una cama de madera, una mesa con dos sillas, una palangana, un arcón y unos estantes de madera repletos de huevos de pájaro. La habitación está llena de polvo y parece no haber sido habitada desde hace meses. ¿Qué haces?:

¿Registrar la chimenea? Pasa al **106**
¿Abrir el arcón? Pasa al **175**
¿Salir de la habitación y continuar hacia el norte? Pasa al **288**

295

Al caer, te pegas en la cabeza con la pared del pozo. ¿Llevas puesto un yelmo? Si lo llevas, pasa al **225**. Si no, pasa al **30**.

296

Al volver al cruce puedes trepar hacia el sur, hasta el pozo (pasa al **398**), o continuar hacia el oeste (pasa al **284**).

297

Al aceptar pagarle lo que te pide, el Gnomo sonríe y te dice que ha visto el esqueleto de un Duende dentro de una cripta de piedra. Puede que se trate del esqueleto de uno de los dos Duendes que buscas, o puede que no. Dice que la cripta se halla en algún lugar situado al norte, en el bosque, pero que no sabe exactamente dónde. Contrariado al ver que el Gno-

294. *La habitación está llena de polvo y parece no haber sido habitada desde hace meses.*

mo no posee más información, partes nuevamente hacia el oeste. Pasa al **67**.

298

Llevas durmiendo aproximadamente una hora cuando un fuerte aullido te despierta sobresaltado. Parece venir del oeste, de cierta distancia. Miras hacia arriba y ves la luna llena en el cielo. Cuando estás contemplándola, adviertes que una gran sombra negra se mueve por las ramas, encima de tu cabeza. Olvidándote del aullido, te pones en pie de un salto y echas mano de la espada. Entonces ves caer al suelo, frente a ti, a una ARAÑA GIGANTE. Su cuerpo redondo y macizo avanza lentamente sobre sus negras patas velludas hacia el lugar donde te hallas. Como no estás dispuesto a marcharte y dejar tus cosas, no te queda otro remedio que luchar.

ARAÑA GIGANTE	DESTREZA 7	RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al **140**.

299

Corres todo lo de prisa que puedes hacia el lugar donde suena el agua, con la nube de ABEJAS ASESINAS pisándote los talones. Pronto llegas a la orilla de un río y, sin tiempo para pensarlo, te tiras al agua. Aguantas la respiración y permaneces bajo el agua todo el tiempo que puedes. Cuando vuelves a salir a la

superficie, las Abejas Asesinas se han ido. Te arrastras fuera del agua y esperas a estar seco. Al examinar el contenido de tu mochila, adviertes consternado que todas tus Provisiones se han disuelto en el agua. Miras en derredor y ves que el sendero continúa hacia el norte, tras cruzar el río, por un viejo y desvencijado puente de madera. Si deseas atravesar el río por este puente, pasa al **65**. Si no te fías de él y prefieres cruzar el río a nado, pasa al **75**.

300

La luz del día se filtra por entre los árboles a ambos lados del sendero, en grandes haces blancos. El bosque es cada vez menos espeso. El sendero pronto abandona los árboles y desemboca en una extensa llanura en la que crecen altas hierbas. Tras ella ves que el terreno asciende por unas suaves colinas. Un nuevo ramal del sendero se dirige hacia el oeste. ¿Qué haces?:

¿Seguir hacia el norte?	Pasa al **138**
¿Ir al oeste?	Pasa al **331**

301

Registras los bolsillos de los Duendes y hallas 3 Monedas de Oro, una flauta diminuta de metal y dos galletas llenas de gusanos. Uno de ellos lleva también al cuello un collar hecho con cráneos de ratones. Si deseas quedarte con alguna de estas cosas, anótalas en tu Lista de Equipo. Pasa al **157**.

302

Te colocas el brazalete en la muñeca y notas que una oleada de fuerza asciende por tu brazo y te hace dar saltos. Posees ahora un Brazalete de Destreza que te permitirá, mientras lo lleves puesto, añadirte un punto cada vez que tires los dados para determinar tu Fuerza de Ataque durante un combate. Anótalo en tu Lista de Equipo. Baja después por la enredadera y sigue tu camino hacia el norte, por el sendero. Pasa al **109**.

303

En lo alto del cielo ves volar a un gran animal. Desde luego es mayor que ninguno de los pájaros que has visto hasta ahora. Al acercarse, desenvainas la espada. Lanza fuertes chillidos y posee una voluminosa cabeza y una boca erizada de afilados dientes. Su piel es verde, como la de un reptil, y sus alas miden unos cinco metros. No hay en el valle ningún lugar donde puedas ponerte a cubierto, así que no te queda otro remedio que luchar con el PTERODACTILO, que desciende en picado hacia ti.

PTERO-DACTILO	DESTREZA 7	RESISTENCIA 8

Si le derrotas, pasa al **247**.

304

Tu pierna va a tardar mucho en curarse.

Encuentras dos ramas en el suelo y te entablillas la pierna rota con ayuda del cinturón. Tendrás que tomar 5 porciones de tus Provisiones antes de sentirte lo suficientemente fuerte como para continuar. Si no te quedan 5 porciones de Provisiones, morirás de hambre. Si sobrevives, réstate 2 puntos de DESTREZA por estar inválido. Ahora tus ojos ya se han acostumbrado del todo a la oscuridad y ves que el túnel no mide más de un metro de alto. Tendrás que explorarlo a gatas. Pasa al **69**.

305

Dando un rodeo al Dragón inmóvil, registras su guarida y los desperdicios esparcidos en torno a ella. Encuentras un guantelete de hierro, un cuchillo arrojadizo, 10 Monedas de Oro y un anillo asimismo de oro. Te guardas el cuchillo y las monedas en la mochila. ¿Qué haces después?:

¿Probarte el guantelete?	Pasa al **374**
¿Probarte el anillo?	Pasa al **133**
¿Abandonar estos objetos y seguir hacia el norte por el sendero?	Pasa al **360**

306

Entre los árboles, a la izquierda del sendero, ves un pequeño edificio de piedra, cubierto de hiedra y musgo. Si deseas inspeccionarlo, pasa al **391**. Si prefieres seguir caminando por el sendero en dirección norte, pasa al **112**.

307

El hombrecillo se despierta sobresaltado, pierde el equilibrio y cae de la seta. Al dar contra el suelo lanza una maldición, pero vuelve a subirse a la seta de un salto mientras grita:

—¿Quién ha sido? ¿Quién ha sido?

Te mira y frunce el ceño. Puedes atacar al GNOMO (pasa al **192**) o tratar de entablar conversación con él (pasa al **271**).

308

Al comer los hongos, sientes una gran conmoción en el interior de tu cuerpo. ¡Piensas que tal vez te estás convirtiendo tú también en un Transfigurante! Al fin te tranquilizas al notar que la conmoción comienza a ceder sin que te hayas convertido en un Transfigurante. Pero los hongos que has comido son Hongos de la Confusión y ahora tu puntuación de DESTREZA se vuelve puntuación de SUERTE, y tu puntuación de SUERTE, puntuación de DESTREZA. Sintiéndote un poco extraño, partes de nuevo hacia el norte. Pasa al **148**.

309

El sendero avanza por entre las hierbas que te llegan a la cintura. Aunque la visibilidad es buena, te sientes inquieto al pensar que alguna criatura puede acecharte desde uno de los lados del camino. De pronto, a tu izquierda, las hierbas empiezan a moverse y ves aparecer dos tubos de madera que apuntan directamente hacia ti. Son cerbatanas y pertenecen a dos PIGMEOS que te disparan dardos. *Prueba tu Suerte* dos veces, una por cada dardo. Si eres afortunado ambas veces, ninguno de los dardos te da. Pasa en ese caso al **77**. Si no eres afortunado, uno o los dos dardos se clavan en tu cuello. Pasa al **197**.

310

El Gnomo de la Cueva se pone en pie y lanza un fuerte gruñido. Se halla muy enojado al ver un intruso en su cueva y avanza hacia ti blandiendo su garrote. Tienes que luchar con él.

GNOMO DE LA CUEVA	DESTREZA 8	RESISTENCIA 9

Si le vences, pasa al **101**.

311

Registras sus ropas y sus bolsas pero no hallas nada de interés, aparte de 2 Monedas de Oro que te guardas en la mochila. Emprendes nuevamente la marcha hacia el norte, por el sendero, y pronto adviertes que los árboles se están haciendo menos espesos a ambos lados del camino. Al fin el sendero deja los árboles y desemboca en un campo labrado. ¡Estás fuera del Bosque Tenebroso! Pasa al **204**.

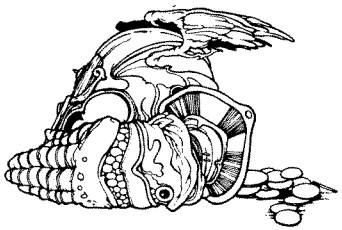
312

Pasas por encima del cadáver del Espíritu

Necrófago y miras dentro de su ataúd. Encuentras 25 Monedas de Oro, pero tu alegría es aún mayor al descubrir un objeto que el Espíritu Necrófago utilizaba como almohada: un martillo de bronce con una letra G grabada. Lleno de júbilo, te guardas tus hallazgos en la mochila y sales de la cripta para regresar al sendero y dirigirte hacia el norte. Pasa al **112**.

313

No hay muchas cosas de interés en la cueva. Un jergón de paja, unos tarros de piedra, una mesa y una silla es todo lo que descubres a simple vista. Sin embargo, sobre un estante de piedra, encima de la cama, una cajita de plata te llama la atención. Si deseas abrirla, pasa al **240**. Si decides no hacer caso de ella y acercarte a la criatura de la jaula, pasa al **85**. Si decides salir inmediatamente de la cueva sin la caja de plata y continuar tu viaje hacia el norte, pasa al **358**.



314

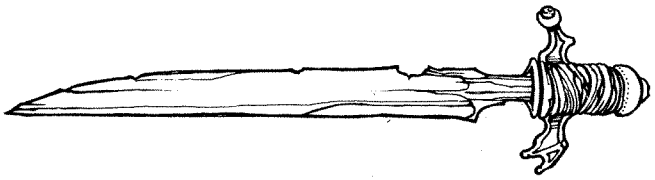
El terreno se ha vuelto abrupto, ahora que el sendero asciende por las colinas. Al llegar a lo

alto, el sol calienta mucho. A lo lejos, en torno tuyo, ves el apretado círculo verde del Bosque Tenebroso. La niebla sigue envolviendo las altas hierbas a tu espalda; pero al frente, divisas un valle inundado de sol. Reina un gran silencio. Al comenzar a descender la otra ladera de la colina, descubres una pequeña cabaña de madera a la derecha del sendero, cuya puerta se halla entreabierta. Si deseas entrar en la cabaña, pasa al **294**. Si prefieres seguir hacia el norte, pasa al **288**.

315

Abres la tosca puerta de madera y caminas hasta el centro de la sucia cabaña. ¿Qué haces?:

¿Hablarle a la vieja?	Pasa al **42**
¿Desenvainar la espada?	Pasa al **342**



316

Al fin consigues dormirte otra vez, pero no descansas bien. Por la mañana recoges tus cosas y partes hacia el norte por el sendero que lleva a las colinas. Pasa al **198**.

317

Desenvainas la espada y te dispones a hacer frente a los dueños de las voces que discuten. Entonces aparecen dos seres larguiruchos y delgados, con una cota de malla sobre sus ropas andrajosas. Al verte dejan de discutir. Son DUENDES y echan mano de sus espadas para atacarte.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer DUENDE	6	6
Segundo DUENDE	5	7

Si los vences, pasa al **301**. Si deseas *Huir* durante el combate, pasa al **41**.

318

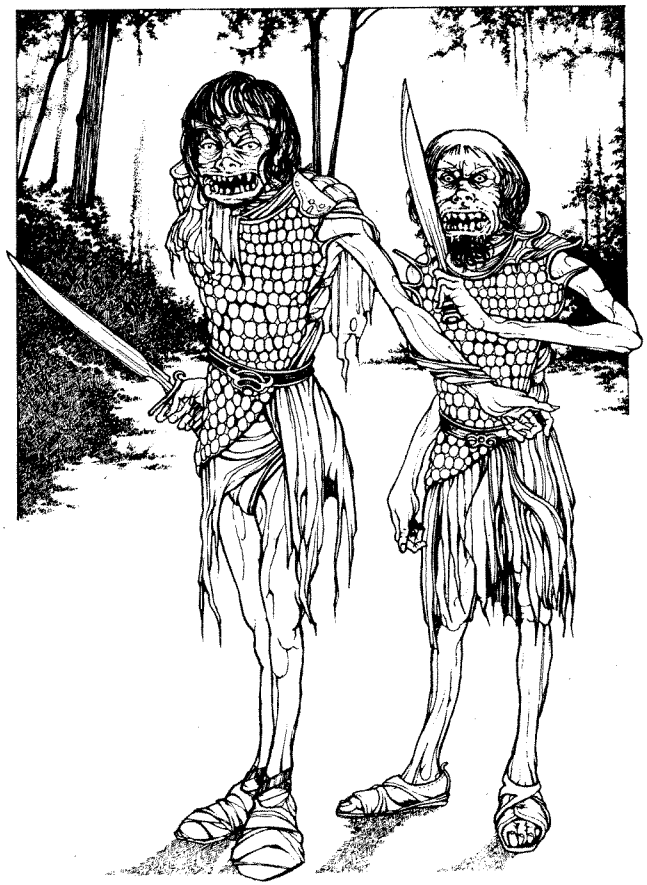
De un salto te escondes en la espesa maleza que crece junto al sendero. Al asomarte por entre las hojas, ves pasar las piernas macizas de un hombre gigantesco que camina con pasos pesados. Pronto desaparece y te deslizas otra vez al camino, sin hacer ruido, para seguir hacia el norte. Pasa al **231**.

319

¿Tienes las Botas de Siete Leguas? Si las tienes, pasa al **228**. Si no, pasa al **14**.

320

Agarras la pierna y tiras de ella con todas tus fuerzas. Entonces ves pasar por delante de ti a un pequeño GREMLIN de piel verde, que

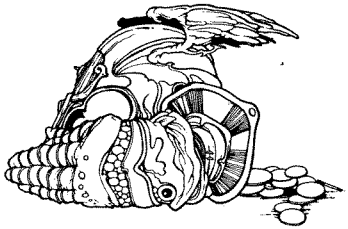


317. *Entonces aparecen dos seres larguiruchos y delgados, con una cota de malla sobre sus ropas andrajosas.*

cae al agua lanzando un gemido. Aprovechas la oportunidad para subir la escalera mientras el Gremlin intenta mantenerse a flote. Sales del pozo y regresas al sendero. Pasa al **362**.

321

Al morir, cada uno de los Guerreros se disuelve sobre el suelo rocoso en un charco de líquido coloreado. Como no deseas permanecer más tiempo en este lugar húmedo y malsano, sales afuera y sigues subiendo la escalera. Pasa al **107**.



322

La luz del anillo traspasa la profunda oscuridad del tronco del árbol y del túnel. Dentro del tronco, al alcance de tu mano, ves una estaca de madera con un medallón de oro colgando de una cinta de seda. Vale 5 Monedas de Oro; lo coges y te lo guardas en la mochila. El fondo del túnel se halla a unos cinco metros. ¿Tienes una Cuerda de Escalar? Si la tienes, pasa al **94**; si no, pasa al **380**.

323

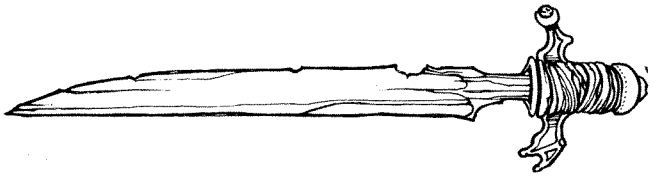
Caminando hacia el norte, pronto llegas a un cruce. Puedes:

Continuar hacia el norte	Pasa al **291**
Ir al oeste	Pasa al **99**
Ir al este	Pasa al **102**

324

Caminas hasta la choza y ves un gran jarrón azul en el pequeño porche. Parece que no hay nadie. Abres la puerta de la choza, pero está vacía. Tampoco hay en ella muebles ni ningún otro objeto. Vuelves a salir afuera y examinas el jarrón azul. Miras en su interior pero, a pesar de la luz del sol, no consigues ver nada más allá de su borde. La negrura del jarrón es fantasmagórica. Lo sacudes y ves que dentro suena algo. Puedes:

Tirar el jarrón al suelo	Pasa al **250**
Meter la mano en el jarrón	Pasa al **161**
Dejar el jarrón y regresar al sendero para continuar hacia el norte	Pasa al **149**



325

Llevas durmiendo aproximadamente una hora, cuando un suave batir de alas te despierta. Te incorporas y agarras la espada. A la luz de la luna llena distingues tres grandes siluetas que vuelan hacia ti. Parecen enormes murcié-

lagos, pero al descender en picado, reparas en sus inconfundibles colmillos de VAMPIROS. Si tienes Dientes de Ajo, pasa al **268**. Si no, pasa al **79**.

326

Te detienes junto a la orilla del río y ves que el único modo de cruzarlo es con la barca. Pasa al **145**.

327

Dentro descubres unos escalones de piedra que descienden desde la puerta hasta las tenebrosas profundidades. No ves lo que hay al fondo. Si decides bajar los escalones, pasa al **351**. Si prefieres abandonar el edificio, regresa al sendero y dirígete hacia el norte (pasa al **112**).

328

A pesar de ser de duro roble, el sillón es sorprendentemente cómodo. Empiezas a comer, pero en lugar de sentirte más fuerte, cada vez te notas más débil. Estás sentado en un sillón que chupa la vida y que te resta 4 puntos de RESISTENCIA, a pesar de haber comido una porción de tus Provisiones. Si continúas vivo, logras levantarte con gran esfuerzo del sillón y sigues con paso vacilante tu camino hacia el norte. Pasa al **118**.

329

La luz del día se filtra por entre los árboles

al crecer éstos cada vez más separados a ambos lados del sendero. Pronto desaparecen los árboles del camino y desembocas en una gran llanura en la que crecen altas hierbas. A lo lejos ves que el terreno asciende por unas suaves colinas. Un nuevo ramal que parte del sendero lleva hacia el este. Para continuar tu búsqueda puedes:

Seguir caminando hacia el norte	Pasa al **180**
Ir hacia el este	Pasa al **252**

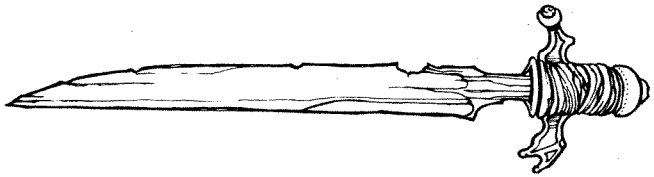
330

Llevas durmiendo aproximadamente una hora, cuando un aullido espantoso te despierta sobresaltado. Añades leña al fuego casi apagado y lo atizas para reanimarlo. Te das cuenta de que hay luna llena. Te pones en pie, de espaldas a las rocas y con el fuego al frente, y aguardas con la espada desenvainada. Pronto sientes que alguien te espía y, al poco, ves delante de ti tres pares de ojos que centellean al reflejarse en ellos la luz del fuego. Un nuevo aullido y a

continuación unos fuertes gruñidos rompen el silencio de la noche. Los tres pares de ojos avanzan hacia donde te encuentras. Entonces ves surgir tres LOBOS de las sombras, dispuestos a atacarte. Lo hacen por separado.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer LOBO	7	7
Segundo LOBO	8	7
Tercer LOBO	7	9

Si los vences, pasa al **116**.



331

Pronto llegas a otro cruce. Ves que el sendero que se dirige al sur lleva otra vez al bosque, así que decides no seguirlo. Por tanto puedes:

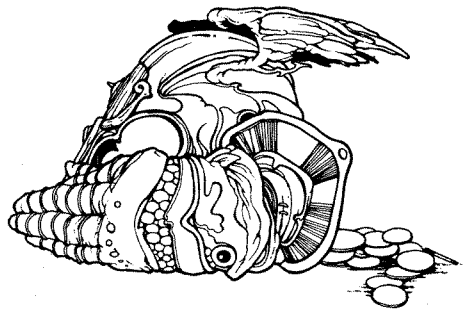
Continuar hacia el oeste	Pasa al **124**
Ir hacia el norte	Pasa al **309**

332

Llegas a un nuevo cruce. Echas una ojeada al mapa de Bigleg y decides volver a tomar el camino del norte, que lleva a Stonebridge, y abandonar el estrecho sendero que continúa hacia el oeste. Pasa al **103**.

333

La corona te sienta perfectamente. Los dos Guerreros Zombis levantan los ojos y te miran con miedo reverencial. Con la corona puesta sobre tu cabeza, oyes hablar en tu mente y te das cuenta de que los Guerreros están tratando de comunicarse telepáticamente contigo. Te dicen que ahora eres su nuevo señor y te piden instrucciones. Te preguntan qué es lo que tienen que hacer con la última cosecha de hongos rojos. Decides que no deseas ser el señor de los Guerreros Zombis, ni de los obreros, y te llevas las manos a la cabeza para quitarte la corona. Entonces descubres con horror que tus manos se han arrugado y oscurecido de forma alarmante. Tratas de quitarte la corona, pero ésta no se mueve. Es un ser diabólico que ha encontrado en ti un nuevo lugar donde alojarse. Poco a poco tus facciones cambian, hasta adquirir la forma y el color de las del Demonio de Fuego. Tu nuevo destino está decidido y tu aventura acaba aquí.



334

Ante ti, entre las colinas, se extiende el valle, llano y verde, y tras él, la siniestra barrera de árboles: ¡El Bosque Tenebroso! Al otro lado de los árboles está Stonebridge, la meta de tu viaje. Al llegar al valle, el sendero que has venido siguiendo desemboca en un nuevo camino. Si deseas continuar hacia el oeste, pasa al **113**. Si prefieres ir al este, pasa al **51**.

335

Desciendes por los resbaladizos escalones de piedra hasta llegar a la base de la cascada. Al alzar la vista, contemplas un espléndido arco iris reflejado en el agua que cae. La garganta está oscura y resulta imposible ver dónde acaban los escalones a través de la cortina de agua. Si deseas atravesar dicha cortina, pasa al **181**. Si prefieres volver a subir los escalones, pasa al **326**.

336

Sientes un dolor de estómago que lentamente se va extendiendo por todo tu cuerpo. Si tienes la Poción Anti-Veneno, pasa al **21**. Si no la tienes, pasa al **108**.

337

Al fin, los árboles se hacen menos espesos a ambos lados del camino y los rayos de sol comienzan a filtrarse entre ellos. Al ensancharse el sendero, adviertes a la derecha, a pocos metros del mismo, la entrada de una gran

cueva. Si deseas inspeccionarla, pasa al **230**. Si prefieres continuar hacia el norte por el sendero, pasa al **358**.

338

El gas es tóxico y los ojos empiezan a llorarte. Contienes la respiración mientras buscas los Filtros de Nariz y te los pones. Después respiras con precaución, para ver lo que ocurre, pero todo va bien. Al cabo de un rato, la nube de gas en torno a tu rostro se desvanece. Te guardas la caja de plata en la mochila y, si deseas acercarte a la criatura de la jaula, pasas al **85**. Si prefieres abandonar la cueva y continuar tu viaje hacia el norte, pasa al **358**.

339

Pronto llegas a la orilla de un río cuyas aguas corren mansamente. Ves que el sendero continúa hacia el norte, al otro lado del río. Si estás dispuesto a cruzar por el viejo y desvencijado puente de madera, pasa al **65**. Si no te fías de él y prefieres cruzar el río a nado, manteniendo la mochila fuera del agua para evitar que se moje su contenido, pasa al **75**.

340

Al avanzar por el sendero te encuentras a un hombrecillo con casco de hierro y cota de malla, sentado sobre un tronco, junto al camino. Es un ENANO y no parece alegrarse mucho de verte. ¿Qué haces?:

¿Intentas hablar con él? Pasa al **141**
¿Desenvainas la espada y le atacas? Pasa al **347**
¿Le tiras del tronco de un empujón y echas a correr hacia el este por el sendero? Pasa al **59**

341

El dolor de tu mano se vuelve insoportable, pero al menos sigues sintiéndola. En el fondo del jarrón tocas varios objetos. Los agarras y sacas la mano rápidamente. Adviertes entonces con sorpresa que no hay ninguna señal, ni el menor rastro de daño en ella. Examinas tu hallazgo y ves que se compone de 5 Monedas de Oro, un diente de Dragón y un frasquito de cristal con una Poción de Fortaleza que te permitirá recuperar 5 puntos de RESISTENCIA cada vez que decidas beber de ella. Súmate 1 punto de SUERTE y regresa al sendero que lleva al norte. Pasa al **149**.

342

Al ver que desenvainas la espada, la expresión de indiferencia de la vieja se transforma en expresión de ira. Saca unas flores secas del

340. *Al avanzar por el sendero te encuentras a un hombrecillo con casco de hierro y cota de malla, sentado sobre un tronco, junto al camino.*

cajón de una mesa cercana y comienza a restregar sus pétalos entre las palmas de sus manos. Una dulce fragancia se extiende por la cabaña a la vez que la habitación entera empieza a girar ante tus ojos. Si posees la Diadema de la Concentración, pasa al **158**. Si no, pasa al **11**.

343

Depositas la Moneda de Oro en lo alto del poste, como te indica el cuervo, y éste dice:

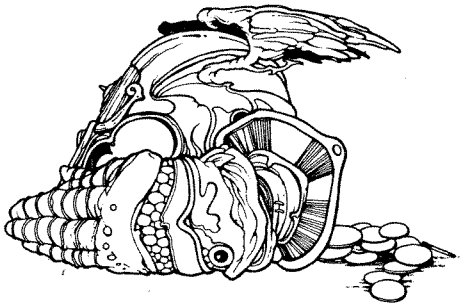
—Dirígete al norte.

Le preguntas que para qué quiere monedas de oro y te responde que necesita 30 para dárselas a Yaztromo y conseguir así que le devuelva su forma humana. Si quieres ir hacia el norte, como te aconseja el cuervo, pasa al **8**. Si prefieres ir al este, pasa al **239**.

344

Abres el cepo introduciendo tu espada entre sus mandíbulas y haciendo palanca. El desconocido de los largos ropajes hace fuerza también y al fin salta el muelle del cepo. El joven te da las gracias una y otra vez y te cuenta que

se halla en el bosque buscando a su hermano, que desapareció largo tiempo atrás y que, según cree, vive como un eremita en algún lugar en lo más profundo del bosque. Juntos regresáis al camino arrastrándoos por encima de las raíces de los árboles. Le dices que te acompañe hacia el norte, pero él declina cortésmente tu ofrecimiento, diciendo que cree que su hermano vive hacia el sur. Os dáis la mano y os decís adiós. Pasa al **36**.



345

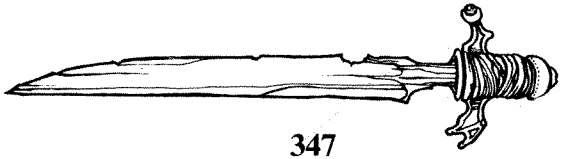
El dolor de estómago es cada vez más fuerte y tu frente se baña de sudor. Empiezas a tiritar. Réstate 4 puntos de RESISTENCIA. Si continúas vivo, el dolor cede lentamente. No parece tener objeto permanecer en este lugar más tiempo, así que avanzas hasta las escaleras del muro del fondo. Pasa al **293**.

346

Arragon levanta el brazo derecho y extiende los dedos de su mano, mientras dice:

—Bien, forastero, ¿cuál es tu decisión?

Si estás dispuesto a darle a Arragon lo que pide, pasa al **32**. Si prefieres no hacer caso de sus amenazas y sacar la espada, pasa al **111**.

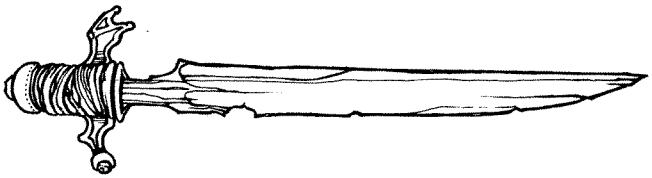


347

El enano es un viejo guerrero, extraordinariamente fuerte, y blande su hacha en el aire con gran destreza.

ENANO DESTREZA 8 RESISTENCIA 5

Si le vences, pasa al **363**.



348

Los hombres dan saltos de júbilo, agitando los brazos, al ver que tratas de arrancarte la flecha del hombro. Aprietas los dientes y tiras de la flecha con fuerza; al fin sale. Los hombres rompen a reír estrepitosamente y continúan riendo de forma incontrolable. Parecen haberse olvidado de ti. Si deseas atacar a los SALVAJES DE LAS COLINAS, pasa al **43**. Si prefieres dejarles riendo y proseguir tu camino, pasa al **188**.

349

Llegas otra vez al cruce. Sin hacer caso del camino del sur, que conduce nuevamente al bosque, puedes, o bien dirigirte hacia el norte (pasa al **291**), o bien dirigirte hacia el este (pasa al **102**).

350

Metes la mano en la mochila y sacas la bolsita de tela que contiene las cápsulas. Hay cinco y son de un color rojo brillante. Agarras una y se la arrojas al Hombre Arbol que avanza hacia ti. La cápsula cae delante de él y estalla en medio de una nubecilla de humo blanco. La llamarada que surge después del suelo obliga al Hombre Arbol a retroceder. Aprovechas la ocasión para arrojarle las cápsulas restantes. Las llamas le rodean y pasas corriendo por su lado mientras permanece atrapado. Pronto te hallas muy lejos del Hombre Arbol y dejas de correr. Te encaminas al norte y adviertes que los árboles están empezando a aclarar al fin; pasa al **329**.

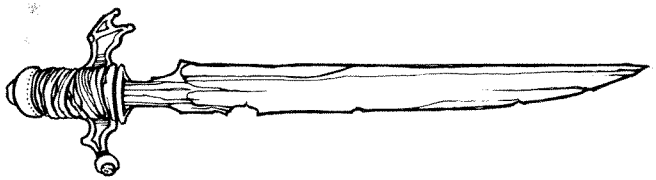
351

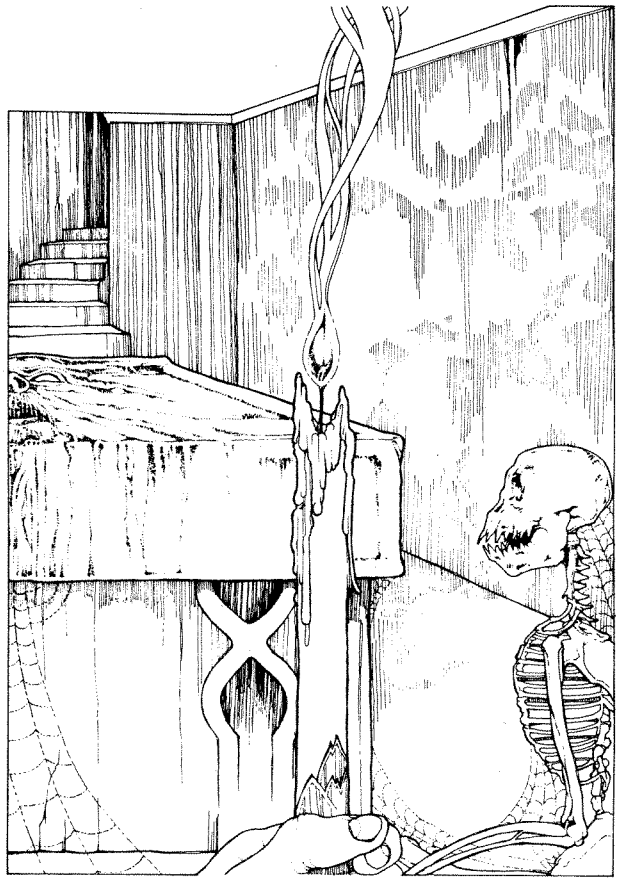
Desciendes los peldaños a tientas, pisando con precaución y agarrándote a la pared. Poco a poco tus ojos se habitúan a la oscuridad y comienzas a distinguir formas vagas al fondo de la escalera. Te encuentras en una estancia pequeña, cuadrada, de techo bajo. Una espesa capa de polvo cubre el suelo y hay telarañas por todas partes. En medio de la estancia ves lo que parece ser una gran caja de piedra. Mide aproximadamente uno por dos metros y se halla cubierta por una gran losa. En una de las toscas paredes ves una pequeña oquedad y en su interior una vela. Puedes, o bien encender la vela (pasa al **292**), o bien volver a subir las escaleras, regresar al sendero y continuar hacia el norte; pasa al **112**.

352

El Hombre Mono se mueve ágilmente por el árbol, mientras que tú encuentras muy difícil manejar la espada encaramado en él. Deberás, por ello, restar 2 puntos a tu Fuerza de Ataque en cada Asalto del combate.

HOMBRE MONO	DESTREZA 8	RESISTENCIA 7





351. *Una espesa capa de polvo cubre el suelo y hay telarañas por todas partes.*

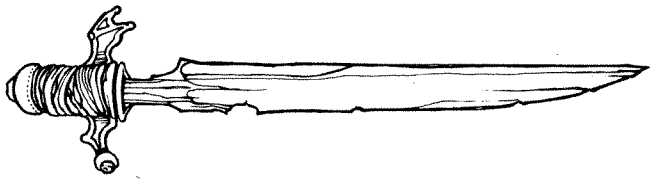
Si vences, pasa al **207**. Puedes *Huir* saltando al suelo, que se halla cinco metros más abajo, y pasando al **156**.

353

Al despertar te das cuenta de que permaneces tumbado en el suelo, fuera de la cabaña de madera. Te sientas y miras dentro de la mochila. ¡Te han robado todas tus Provisiones! Afortunadamente no te falta nada más y todavía conservas la espada. Miras dentro de la cabaña, pero está desierta. Si quieres registrarla en busca de algo que pueda serte útil, pasa al **26**. Si prefieres abandonarla, regresa al sendero que conduce al norte (pasa al **220**).

354

Quin mueve la cabeza con incredulidad. Se pone en pie y camina en silencio hasta un arcón de madera que hay al fondo de la cabaña. Levanta la tapa y saca un frasquito de cristal. Te lo entrega y regresa a la mesa, dejándose caer en la silla con aire abatido. El polvo del frasco centellea en la luz. Te lo guardas en la mochila y sales de la cabaña. Una vez fuera, regresas al cruce del sendero. Pasa al **349**.



355

Llegas a otro cruce. Sin hacer caso del camino que conduce al sur, continúas hacia el este (pasa al **340**).

356

Escondida entre las ropas del Gigante encuentras una lámpara de metal. No ves en su interior combustible para encenderla. Tal vez se trate de una lámpara mágica. Puedes:

Frotar la lámpara y formular un deseo	Pasa al **34**
Intentar encender la mecha	Pasa al **395**
Tirar la lámpara y dirigirte al norte	Pasa al **231**

357

Avanzas hacia el oeste por el tortuoso sendero y cruzas otro ramal que, partiendo del camino por el que vas, se dirige al sur, hacia el valle. Sin hacer caso de él, continúas en dirección al oeste. Al fin el sendero desemboca en otro camino. Tampoco haces caso en esta ocasión del sendero que lleva al valle, al sur, sino que tuerces hacia el norte (pasa al **306**).

358

Caminas por el sendero y no te das cuenta de que, delante de ti, tras unas hojas caídas, se esconde una cuerda con un nudo corredizo. Tu pie se engancha en el nudo y eres izado en el aire por la cuerda, que se halla atada a un

árbol. Segundos después cuelgas, cabeza abajo, suspendido del pie. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, tu espada sigue dentro de su vaina y puedes librarte de la trampa córtando la cuerda. Pasa al **40**. Si no tienes suerte, la espada se desliza fuera de la vaina y cae al suelo. Quedas colgado, balanceándote en el aire, sin poder hacer nada. Pasa al **218**.

359

A la izquierda del sendero ves un pozo de piedra con un cubo y una polea. Si quieres examinar el pozo más de cerca, pasa al **172**. Si prefieres continuar caminando hacia el este, pasa al **281**.

360

Caminas por el angosto sendero y de pronto oyes el fuerte chasquido de una rama al romperse y un murmullo de voces. Sacas la espada y aguardas nervioso, con la espalda apoyada contra un gran roble. Entonces, de detrás de los árboles situados frente a ti, ves salir a cuatro hombres y a una mujer. Su aspecto es amenazador y van armados con hachas y espadas. La joven da unos pasos al frente y te dice que has traspasado los límites de su territorio y que deberás pagar como multa cinco de los objetos que lleves en la mochila, si no quieres atenerte a las consecuencias. Si deseas darle lo que te pide, pasa al **279**. Si prefieres escupir en el suelo como respuesta y luchar con ellos, pasa al **104**.

360. *La joven da unos pasos al frente y te dice que has traspasado los límites de su territorio.*

361

No lejos de ti oyes los ladridos agudos de unos perros que se acercan. De pronto, un zorro rojo, con los ojos desorbitados por el miedo, pasa como un rayo por tu lado, hacia el este. El ladrido frenético de los perros suena cada vez más fuerte. Si deseas enfrentarte a la jauría de perros que se aproxima, pasa al **396**. Si prefieres esconderte entre las altas hierbas que crecen fuera del camino y dejarles pasar en persecución del zorro, pasa al **86**.

362

¿Hacia dónde te dirigirás? Si deseas continuar hacia el este, pasa al **281**. Si prefieres ir al oeste, pasa al **238**.

363

Registras la mochila del Enano y encuentras una botella, tapada con un corcho, que contiene un líquido transparente. Si deseas beberte su contenido, pasa al **68**. Si prefieres dejar la botella y seguir caminando hacia el este por el sendero, pasa al **59**.

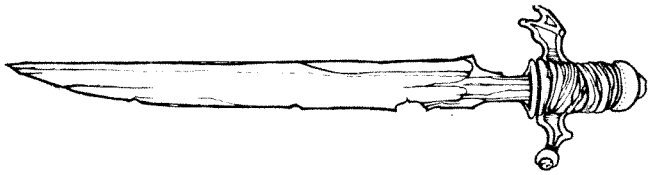
364

Saludas con la cabeza al enmascarado y le das los buenos días. El te devuelve el saludo, pero permanece callado. Le hablas de tu búsqueda para ayudar a los enanos de Stonebridge y entonces desmonta de un salto, echa hacia atrás su capa y extiende su mano para estrechar la tuya. Adviertes que lleva grandes sortijas de oro en cada uno de sus dedos. ¿Qué haces?:

¿Atacarle para quitarle el oro? Pasa al **276**
¿Seguir hablando con él? Pasa al **194**

365

El gas es tóxico y los ojos empiezan a llorarte. Aguantas la respiración mientras buscas los Filtros de Nariz y te los colocas dentro de ella. Respiras con cuidado para ver lo que ocurre, pero todo marcha bien. Al cabo de un rato la nube de gas desaparece. Te guardas la caja de plata en la mochila y sales de la cueva para continuar tu búsqueda hacia el norte. Pasa al **358**.



366

Das los buenos días al Centauro y él te responde de igual modo. ¡Resulta agradable encontrar a alguien que no te ataca al verte! Le preguntas al Centauro si tiene alguna información que pueda ayudarte a llegar a tu meta, pero no sabe nada. Dice que en la actualidad, como se está haciendo viejo, no anda mucho por ahí. Sólo quiere tener un poco de oro para su vejez. Se ofrece a cruzarte el río por 3 Monedas de Oro. ¿Qué haces?:

¿Aceptas su ofrecimiento? Pasa al **127**
¿Rehúsas cortésmente y cruzas el río vadeándolo? Pasa al **178**

367

El casquete de la seta se abre con un suave estallido y un gas se escapa de su interior. Te envuelve una nube de gas venenoso. ¿Tienes Filtros de Nariz? Si los tienes, pasa al **60**. Si no, pasa al **222**.

368

Ya no puedes hacer nada en este lugar, así que decides volver a subir las escaleras y regresar al sendero para seguir hacia el norte. Pasa al **112**.

369

El valle es verde y plácido y te preguntas cómo en un lugar tan apacible pueden vivir tantos seres horrendos. Caminando por el sendero divisas a lo lejos la figura corpulenta de un hombre medio calvo, de largos y oscuros ropajes, que avanza hacia ti. Al acercarse, te percatas de que es un fraile. ¿Qué haces?:

¿Ponerte a hablar con él? Pasa al **191**
¿Pasar junto a él y saludarle con la cabeza? Pasa al **390**

370

Frenéticamente, buscas a tientas en medio de la más completa oscuridad. Poco a poco

recobras la visión y te pones de nuevo en pie. Cuando vuelves a ver con claridad emprendes otra vez la marcha hacia el norte, por el sendero. Sin embargo, mientras estabas en el suelo un objeto se te cayó de la mochila. Haz la deducción del objeto que elijas de tu Lista de Equipo y pasa al **231**.

371

Toda la superficie de la cueva está cubierta por figuras de manos humanas en distintas posiciones, modeladas en arcilla y pintadas con un barniz de color rojo brillante. En un jarrón de cobre encuentras 3 Monedas de Oro que te guardas en la mochila. Como no ves ninguna otra cosa de valor, o que pueda servirte, en la cueva, sales de ella y regresas a rastras al cruce, por el mismo camino por el que viniste. Puedes llevarte, si lo deseas, una mano de arcilla. Pasa al **93**.

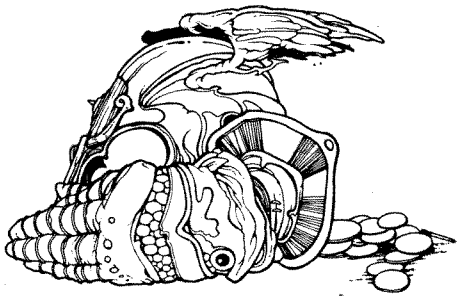
372

Te inclinas e intentas levantar el arcón, pero es muy pesado. Tira dos dados. Si sacas un número igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, consigues levantarlo (pasa al **48**). Si sacas un número mayor, te lastimas la espalda, lo que te hace perder 1 punto de RESISTENCIA. Puedes intentar levantar el arcón cuantas veces lo desees, repitiendo el proceso anterior. Si tienes éxito, pasa al **48**. Si no consigues levantarlo, decides no arriesgarte más a hacerte daño en la espalda y sales de la

habitación furioso. Continúa tu camino hacia el norte y pasa al **288**.

373

Tras el duro combate, caes exhausto sobre el tronco. Desgraciadamente, la varita negra no era sino parte del truco de ilusionismo del Transfigurante y ha dejado de existir. Sin embargo, observas que detrás del tronco crecen unos hongos de color violeta. Son de una variedad desconocida, pero parecen sabrosos. Si deseas comer de ellos, pasa al **308**. Si prefieres continuar hacia el norte, pasa al **148**.



374

Deslizas el guantelete en tu mano y agarras la espada. Das estocadas en el aire y te sientes más diestro que de costumbre con tu arma. Eres dueño de un Guantelete de Destreza con las Armas, que te permitirá, mientras lo lleves puesto, sumarte 1 punto cada vez que en el futuro tires los dados para determinar tu Fuerza de Ataque durante un combate. Anota este objeto en tu Lista de Equipo. Ahora, si

deseas probarte el anillo de oro, pasa al **133**. Si prefieres dejarlo (o si ya te lo has probado), dirígete al norte por el sendero (pasa al **360**).

375

Caminando por el sendero llegas a un cruce. Si quieres continuar hacia el norte, pasa al **150**. Si prefieres torcer al oeste, pasa al **236**.

376

Prueba tu Suerte. Si eres afortunado, no se despierta (pasa al **74**). Si no lo eres, tropiezas en una piedra que cae rodando. El ruido despierta al Duende de la Cueva (pasa al **310**).

377

Pronto alcanzas a los dos Pigmeos de piel morena. Van vestidos con faldellines de hierbas y, al volverse a mirarte, adviertes que un pequeño hueso atraviesa sus narices. Sin pérdida de tiempo, sacan sus puñales y se lanzan sobre ti. Te atacarán por separado en cada Asalto, pero habrás de elegir con cuál de los dos prefieres luchar. Lucha con el Pigmeo que escojas como si se tratara de un combate normal. Para luchar con el otro, tira los dados y determina tu Fuerza de Ataque como de costumbre, pero no le habrás herido si tu Fuerza de Ataque es mayor que la suya, sino que lo considerarás como si simplemente hubieras rechazado su golpe. Por supuesto, si su Fuerza de Ataque es mayor que la tuya, él sí que te habrá herido a ti en la forma usual.

	DESTREZA	RESISTENCIA
PIGMEO A	5	5
PIGMEO B	5	6

Si vences, pasa al **205**. Si deseas *Huir,* regresa al sendero y dirígete al norte. Pasa al **92**.

378

A la izquierda del sendero ves a un hombrecillo de larga barba gris, sentado con las piernas cruzadas sobre una enorme seta. Viste chaqueta y gorro de color rojo vivo y unos pantalones negros que le llegan hasta la rodilla. Está dormido y lanza fuertes ronquidos. Puedes darle un suave empujón para despertarle (pasa al **307**) o pasar por su lado sin hacer ruido y seguir tu camino hacia el oeste (pasa al **67**).

379

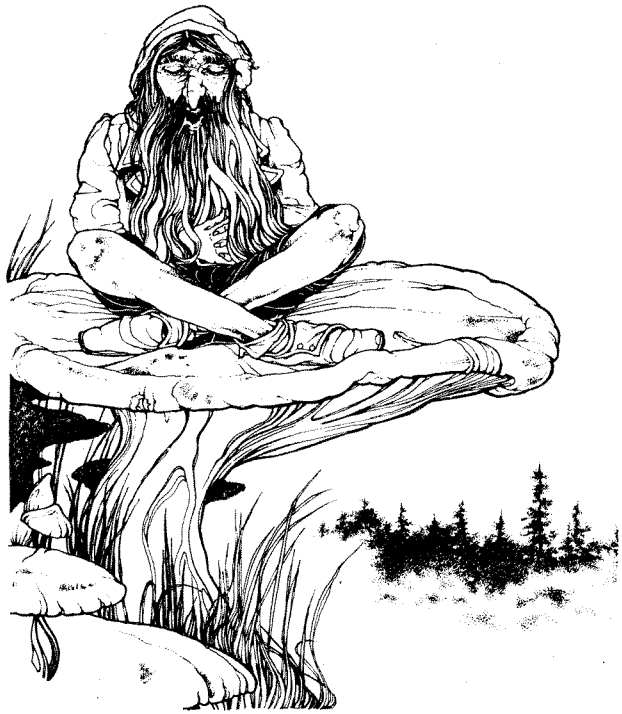
Puedes tratar de derribar la puerta (pasa al **73**) o regresar al camino y seguir hacia el norte (pasa al **112**).

380

Si quieres arriesgarte a saltar por el tronco hueco hasta el fondo del túnel, pasa al **237**. Si prefieres regresar al sendero y encaminarte de nuevo al norte, pasa al **144**.

381

Tu empresa para ayudar a los enanos ha fracasado. Incapaz de presentarte ante su rey



378. *A la izquierda del sendero ves a un hombrecillo de larga barba gris, sentado con las piernas cruzadas sobre una enorme seta.*

Gillibran, decides dirigirte al este, en busca de un lugar donde descansar tras tu peligrosa aventura. ¡Tal vez podrías volver a intentarlo! Si estás dispuesto a hacerlo, regresa a la torre de Yaztromo, dando un rodeo al Bosque Tenebroso, y cómprale otros objetos mágicos. Pasa al **98**.

382

Caminando hacia el este, por el sendero, pronto llegas a otro cruce. Decides abandonar el camino del sur y dirigirte hacia el norte. Pasa al **97**.

383

Registras las bolsas y las ropas de los Demonios y encuentras 2 Monedas de Oro y un pequeño silbato. Si quieres quedarte con estas cosas, anótalas en tu Lista de Equipo. Puedes también comerte el conejo asado y añadirte 2 puntos de RESISTENCIA. Con tus fuerzas restablecidas, regresas al sendero y continúas hacia el norte. Pasa al **254**.

384

Oyes un gemido entre las hierbas que crecen un poco más adelante. Al alzar la vista, ves que los buitres aguardan pacientemente, revoloteando sobre tu cabeza. Avanzas unos pasos y te encuentras con el desagradable espectáculo de un hombre gigantesco, de férreos músculos, tumbado en el suelo. Sus piernas y sus brazos se hallan sujetos por ligaduras a cuatro estacas

384. *Avanzas unos pasos y te encuentras con el desagradable espectáculo de un hombre gigantesco, de férreos músculos, tumbado en el suelo.*

hincadas en tierra. No lleva puesto más que un pequeño taparrabos y su piel está llena de ampollas producidas por el sol. Las señales ensangrentadas de su rostro y su pecho indican que ha sido cruelmente torturado. ¡Sus capturadores no han debido obtener la información que deseaban de él, porque es un BARBARO! Si quieres cortar sus ligaduras y liberarle, pasa al **128**. Si prefieres dejarle sufrir y regresar al sendero que conduce al norte, pasa al **394**.

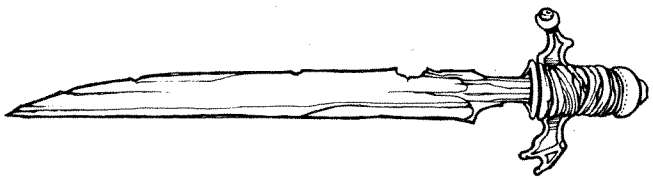
385

Al desplomarse el Ogro en el suelo, la criatura de la jaula salta todavía más frenética que antes. ¿Qué haces?:

¿Mirar con mayor detenimiento a la criatura de la jaula?	Pasa al **168**
¿Registrar la cueva?	Pasa al **313**
¿Salir de la cueva sin más pérdida de tiempo y continuar hacia el norte?	Pasa al **358**

386

Te duermes otra vez, pero pasas una mala noche. Por la mañana te despiertas temprano, recoges tus cosas y partes de nuevo hacia el norte por el sendero. Pasa al **119**.



387

En el suelo, frente a ti, ves una Moneda de Oro. Te apoderas de ella y te la guardas en el bolsillo. Añádete 1 punto de SUERTE. Pasa al **340**.

388

Si el Hombre Lobo te hirió durante el combate, pasa al **155**. Si no sufriste ninguna herida, súmate 1 punto de SUERTE y pasa al **316**.

389

Levantas la espada en el aire y la descargas con fuerza sobre el arcón, que salta hecho astillas. Entre los trozos de madera encuentras 8 Monedas de Oro. Súmate 1 punto de SUERTE. Si aún no lo has hecho, registra ahora el tonel (pasa al **215**). Sal si no del nicho y sigue subiendo las escaleras (pasa al **88**).

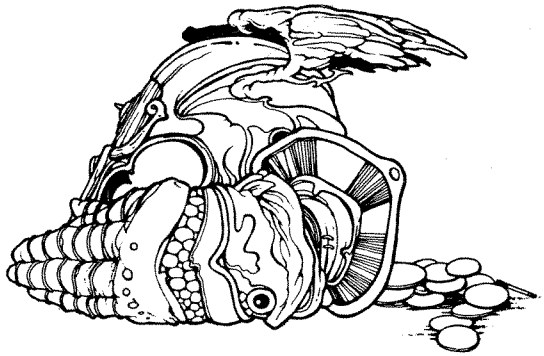
390

A lo lejos, al frente, divisas la amenazadora barrera oscura de los árboles. El sendero conduce directamente al Bosque Tenebroso y pronto empieza a serpentear por entre la maraña de raíces y arbustos. Al fin, el camino se bifurca. Si deseas proseguir hacia el norte, pasa al **190**. Si prefieres ir al oeste, pasa al **280**.

391

El edificio mide tan sólo tres metros de lado y no tiene ventanas. Su puerta es de piedra y

parece muy sólida. No tiene pomo, pero no se ve ninguna otra entrada al edificio. Entonces descubres en la puerta el ojo de una diminuta cerradura. ¿Tienes una llave de plata? Si la tienes, pasa al **200**. Si no, pasa al **379**.



392

Te agazapas entre los arbustos que crecen junto al sendero y oyes las voces cada vez más cerca. Dos pares de piernas larguiruchas, cubiertas de harapos, pasan junto a ti a toda prisa, arrastrando los pies y levantando una gran polvareda. Las voces pronto se pierden en la distancia. Regresas al sendero y continúas caminando hacia el norte. Pasa al **157**.

393

El sendero corre por un apacible valle y al fin desemboca en otro camino. El ramal del sur lleva nuevamente a las montañas, así que decides no seguirlo y tomar el del norte; pasa al **369**.

394

Poco a poco las hierbas que crecen en torno tuyo se van haciendo más cortas, mientras que el terreno comienza a ascender suavemente. Oyes a lo lejos el murmullo del agua. Pronto llegas a la orilla de un río que corre mansamente. Es poco profundo y, saltando por encima de las piedras que lo atraviesan, puedes cruzar a la otra orilla, donde el camino continúa hacia el norte y se pierde a lo lejos. ¿Qué haces?:

¿Cruzar el río saltando por las piedras? Pasa al **66**

¿Vadearlo metiéndote en el agua? Pasa al **186**

395

En vez de prenderse la mecha, de la lámpara sale un cegador relámpago, tan intenso que pierdes la visión. Das un tropezón y caes al suelo. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, no te haces daño al caerte; pasa en ese caso al **154**. Si no tienes suerte, te golpeas la cabeza con un tronco, por lo que pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Si continúas vivo, pasa al **370**.

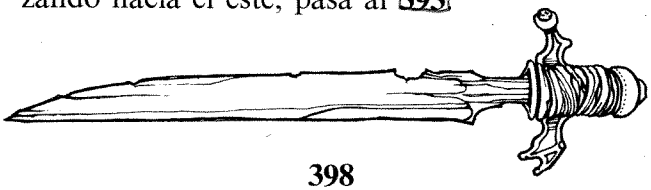
396

Desenvainas la espada y te dispones a hacer frente a la jauría de perros. Pronto hacen su aparición en medio de una nube de polvo. Tras ellos galopa sobre un caballo blanco un jinete enmascarado, con una gran capa que flota al viento. Al hacer sonar su cuerno, la jauría se detiene frente a ti. Son cuatro perros de caza. El caballo permanece inmóvil tras ellos, soltando vaho por la nariz. El enmascarado te mira sin decir nada. ¿Qué haces?:

¿Entablar conversación con él? Pasa al **364**
¿Atacar al perro que tienes más cerca? Pasa al **96**

397

Sigues caminando por las tierras del valle y pasas otro sendero que se dirige a las colinas, al sur. Pronto llegas a un nuevo cruce. Uno de los caminos se dirige también al sur, pero no lo tomas tampoco esta vez. Si quieres ir hacia el norte, pasa al **163**. Si decides seguir avanzando hacia el este, pasa al **393**.



398

Cuando llegas al final del túnel y estás a punto de poner el pie en la escalera apoyada en la pared del pozo, oyes pasos por encima de tu cabeza. Alguien baja por la escalera. Si

396. *Tras ellos galopa sobre un caballo blanco un jinete enmascarado, con una gran capa que flota al viento.*

quieres estirar el brazo y tratar de agarrar la primera pierna que aparezca, pasa al **320**. Si prefieres esperar a que el visitante entre en el túnel, pasa al **193**.

399

Te abalanzas sobre Yaztromo, pero no has hecho más que subir el primer peldaño, cuando el mago levanta su brazo derecho y, sin inmutarse, musita unas palabras. ¡El tiempo parece detenerse en medio del vivo resplandor de los relámpagos y sientes como si un líquido hirviera en tu cuerpo! ¡Al recobrarte de la conmoción, comprendes que algo terrible ha ocurrido! Sientes el frío de la escalera de piedra en tu cuerpo y eres consciente de los problemas a los que habrás de enfrentarte a partir de ahora en tu nueva existencia de rana. Yaztromo se inclina sobre ti, te toma en su mano y dice con voz tronante:

—¡Tú lo has querido, guerrero insensato! ¡Disfruta de tu nueva vida!

Lanza una carcajada ensordecedora. Después se dirige a la puerta de roble lentamente, la abre y te arroja a las altas hierbas que crecen fuera. Tu aventura termina aquí.

400

Avanzas hacia los viejos enanos y les pides que te conduzcan ante Gillibran. Te miran con recelo pero acceden a ello, mientras hacen comentarios sobre tus heridas y tus ropas hechas jirones.

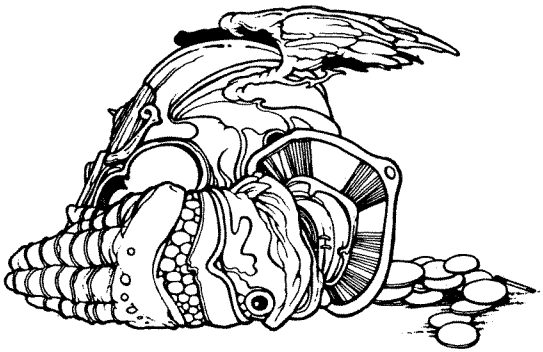
—Supongo que eso te lo habrás hecho en el Bosque Tenebroso —dice uno de los enanos, señalando con su larga pipa de arcilla a las numerosas heridas de tu cuerpo—. Algunas personas nunca aprenden. Todos los aventureros sois iguales. No sé que pretendéis con ello.

Atraviesas el pueblo en pos de los enanos y te das cuenta de que muchos de estos hombrecillos te observan. Comienzan a seguirte y pronto se forma una procesión detrás de ti. Oyes cuchicheos y murmullos entre la muchedumbre de enanos y ves la expectación reflejada en sus rostros. Pronto llegas al pie de una escalinata de piedra que conduce a un edificio también de piedra. En su exterior, sentado en un trono de madera ricamente decorado, ves a un hombrecillo de luengas barbas. Lleva puesta una corona, pero parece muy desgraciado y sujeta su cabeza entre sus manos. Subes corriendo la escalera y sacas de la mochila la cabeza y el mango del martillo. Al verlos, los ojos del viejo se iluminan y se pone en pie de un salto. Los agarra con ansiedad y grita:

—¡Mi martillo! ¡Mi martillo! ¡Estamos salvados! ¡Ahora, pueblo mío, ya podemos luchar contra los gnomos!

La multitud entera rompe en aclamaciones, blandiendo en el aire sus hachas y sus espadas. Le cuentas a Gillibran la desgracia de Bigleg y cómo decidiste continuar tú la búsqueda, y le hablas luego de los monstruos con los que has tenido que luchar en el camino. Gillibran te escucha y su expresión se torna grave al cono-

cer la suerte de su fiel servidor. Luego abre un cajón de la base del trono. Mete la mano, saca una cajita de plata y un yelmo alado, de oro, y te los ofrece. El yelmo vale cientos de Monedas de Oro. Te lo colocas con orgullo en la cabeza y un clamor de ovaciones se levanta de la muchedumbre. Abres la caja de plata y ves que está llena de joyas y piedras preciosas. Te las guardas en la mochila y saludas con la mano a los felices enanos de Stonebridge. Tu búsqueda ha terminado y eres ahora mucho más rico de lo que jamás pudiste soñar.



ULTIMOS TITULOS PUBLICADOS

SERIE «AVENTURAS/CLASICOS»

114. **EL HIJO DEL LOBO y otros cinco relatos,** de Jack London.
115. **HISTORIA DE SIMBAD EL MARINO.**
116. **LOS INCURSORES EN EL AIRE,** de Mary Norton.

SERIE «ENIGMAS»

117. **LA COMBINACION SECRETA (El Triángulo de Plata),** de Edgar Wallace.
118. **EL AGENTE ARTISTICO (El Triángulo de Plata),** de Edgar Wallace.
119. **EL ANGEL OSCURO,** de Meredith Ann Pierce.

SERIE «LEYENDAS»

120. **EL ESPIRITU DEL ARBOL BANIANO (Leyendas del Sur de la India).**

SERIE «CIENCIA/FICCION»

121. **LOS HIJOS DEL DIABLO,** de Peter Dickinson.
122. **EL CAZADOR,** de Douglas Hill.
123. **GUERREROS DEL PARAMO,** de Douglas Hill.

SERIE «LIBROJUEGO»

LUCHA-FICCION

106. **LA BRUJA DE LAS NIEVES,** de Ian Livingstone.
107. **LA MANSION INFERNAL,** de Steve Jackson.
108. **EL TALISMAN DE LA MUERTE,** de S. Jackson/I. Livingstone.
124. **ESPACIO ASESINO,** de Steve Jackson/I. Livingstone.
125. **EL GUERRERO DE LA AUTOPISTA,** de Ian Livingstone.
126. **EN LA CIUDAD PERDIDA,** de Ian Livingstone.

LOBO SOLITARIO

109. **LAS CAVERNAS DE KALTE,** de J. Dever/G. Chalk.
110. **EL ABISMO MALDITO,** de J. Dever/G. Chalk.
127. **EL DESIERTO DE LAS SOMBRAS,** de J. Dever/G. Chalk.
128. **LA PIEDRA DE LA CIENCIA,** de J. Dever/G. Chalk.

LA BUSQUEDA DEL GRIAL

111. **LA PUERTA DE LA PERDICION,** de J. H. Brennan.
129. **EL VIAJE DEL «ARGOS»,** de J. H. Brennan.

EL REINO DE ZORK

93. **LAS FUERZAS DE KRILL,** de S. Eric Meretzky.
94. **LA BUSQUEDA DE MALIFESTRO,** de S. Eric Meretzky.
130. **LA CAVERNA DEL DESTINO,** de S. Eric Meretzky.
131. **CONQUISTA EN QUENDOR,** de S. Eric Meretzky.

BRUJOS Y GUERREROS

112. **LAS SIETE SERPIENTES,** de Steve Jackson.
113. **LA CORONA DE LOS REYES,** de Steve Jackson.